

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LORSQUE LE JEU BASCULE DANS LA PATHOLOGIE :  
UNE COMPRÉHENSION PSYCHANALYTIQUE DES CONFLICTUALITÉS  
PSYCHIQUES INHÉRENTES AU JEU PATHOLOGIQUE

ESSAI

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DU DOCTORAT EN PSYCHOLOGIE

PAR

BRUNO VIENS

FÉVRIER 2012

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cet essai doctoral se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier mon directeur de recherche, Monsieur Christian Thiboutot, professeur au département de psychologie de l'Université du Québec à Montréal, qui, le premier, a cru en mon projet et a su m'apporter une compréhension plus approfondie de la phénoménologie et de l'importance que cette approche pouvait représenter pour le développement de mon essai doctoral.

Je tiens aussi à remercier ma codirectrice de recherche, Madame Sophie Gilbert, professeure au département de l'Université du Québec à Montréal, qui m'a soutenu dans le but de transformer cet essai en le faisant passer d'un cadre phénoménologique à un cadre psychanalytique. Je tiens à lui exprimer ma profonde gratitude pour ses conseils, son assiduité et son intérêt qu'elle a montrés, tout au long de cette dernière étape de travail.

Mes remerciements à Mesdames Véronique Lussier et Marie Hazan, professeures au département de psychologie de l'Université du Québec à Montréal, pour la lecture assidue et la correction de mon essai, ainsi que pour leurs commentaires et leurs questionnements judicieux lors de la soutenance.

Je désire aussi remercier la directrice de mon mémoire de maîtrise en art dramatique, Madame Josette Féral, professeure au département d'art dramatique de l'Université du Québec à Montréal, qui m'a initié à la psychanalyse et qui m'a permis d'entamer une réflexion poursuivie ici, à l'intérieur de ce présent essai doctoral.

Je remercie également Madame Sylvie Corbeil, doctorante en psychologie à l'Université du Québec à Montréal, pour son écoute tout au long du processus de rédaction, ainsi que pour sa présence lors de la soutenance qui fut apaisante et enrichissante.

Enfin, je tiens à rendre des remerciements tout spéciaux à Monsieur Harold Vétére, Maître ès Arts, pour sa patience, son appui et sa compréhension tout au long de l'élaboration de cet essai doctoral.



Être psychanalyste, c'est savoir que toutes  
les histoires reviennent à parler d'amour.  
La plainte que me confient ceux qui balbutient à côté  
de moi a toujours pour cause un manque d'amour  
présent ou passé, réel ou imaginaire.

*Julia Kristeva*

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
RÉSUMÉ .....	vii
CONTEXTE, THÉORIE ET MÉTHODE	
1.1 Contexte et historique.....	1
1.2 Théorie.....	10
1.3 Méthode.....	13
1.4 Objectifs et hypothèses.....	19
INTRODUCTION .....	23
CHAPITRE I	
LE CARACTERE SYMBOLIQUE DU JEU .....	27
1.1 L'instauration du soi en tant qu'espace imaginaire.....	27
1.2 Le stade du miroir comme préfiguration du processus de symbolisation .....	32
1.2.1. L'importance du tiers objet dans le processus de symbolisation .....	33
1.3 Le manque constitutif du sujet désirant.....	37
1.4 La jouissance : entre le besoin, le désir et la demande.....	39
CHAPITRE II	
L'ÉTAT DE PRÉSENCE ET LA PRÉSENTIFICATION DU SUJET .....	44
2.1 Autre jouissance et état de présence : d'un autre à l'Autre .....	44
2.2 La répétition essentielle du même : le soi de l'œuvre .....	55
2.3 La répétition du même dans la construction d'un personnage théâtral .....	58
2.4 L'état de présence : de l'expérience artistique à l'expérience mystique .....	75
CHAPITRE III	
3.1 Le jeu pathologique et la recherche de l'Autre absolu .....	85
3.2 Dénier de la séparation et recherche de l'unité perdue.....	91
3.3 De la mélancolie à la phase maniaque.....	98

CHAPITRE IV	
L'HYPOTHÈSE DE LA PERVERSION DU MODE DE RELATION À	
L'OBJET .....	102
4.1 Origine psychogénétique de la perversion .....	103
4.2 Les activités perverses et l'objet fétiche.....	108
4.2.1 De l'objet fétiche et de l'objet transitionnel.....	110
4.2.2 La valeur réparatrice de la répétition de l'acte.....	113
4.2.3 L'objet transitionnel comme substitut du premier objet : le sein.....	110
CHAPITRE V	
AGRESSIVITÉ, DESTRUCTIVITÉ ET INDIVIDUATION.....	
5.1. De l'incapacité de créer .....	124
5.1.1. La destructivité dans le processus d'individuation :	
<i>Je est un Autre</i> .....	126
5.1.2. L'amour ou la haine : l'autre ou soi .....	128
5.2. Le jeu pathologique : une histoire de destructivité et d'avidité	
sans limite.....	133
CHAPITRE VI	
DE LA PERVERSION À LA PSYCHOSE : LÀ OÙ LES STRUCTURES SE	
JUXTAPOSENT .....	139
6.1. Ce qu'il advient de l'objet chez le joueur pathologique.....	139
CONCLUSION.....	155
BIBLIOGRAPHIE.....	163

## RÉSUMÉ

Nous tenterons par cet essai théorique de découvrir les liens préexistants entre un jeu et un jeu pathologique en nous basant principalement sur un cadre psychanalytique. En nous inspirant de la théorie des relations objectales de Winnicott et de la théorie lacanienne, nous allons tenter de comprendre le *sens intersubjectif* du jeu en le mettant en relation avec son fondement symbolique et transitionnel. Le jeu s'installant chez l'individu comme une fonction essentielle de mise en rapport à l'autre, nous verrons à comprendre de quelle manière le joueur excessif se lie ou non à l'autre dans les modalités de son jeu ; une des hypothèses de cet essai voulant que le jeu excessif soit un phénomène transitionnel perversi dans lequel le joueur, cherchant à se contenir narcissiquement, échoue dans l'accomplissement de son désir inconscient de se lier à l'autre.

Nous traiterons donc du sujet qui se scinde et se réfléchit en miroir (narcissisme primaire), ainsi que de l'explication des différences entre le jeu et le jeu pathologique, en juxtaposant et en comparant les deux expériences subjectives. C'est-à-dire que nous allons tenter de comprendre l'expérience du sujet qui, ayant introjecté l'objet primaire, réussit, à l'aide d'un jeu ou de formes culturelles diverses et partagées, à se régénérer narcissiquement par la retrouvaille de l'objet à chaque fois disponible. Nous allons, pour ce faire, dans un premier temps, analyser l'expérience de l'acteur dans un jeu théâtral, pour en arriver, dans un deuxième temps, à analyser l'état de présence, auquel accède parfois l'acteur au théâtre, et qui se rapproche d'une certaine expérience mystique. Ce phénomène nous amènera alors à nous questionner sur la possibilité d'un lien préexistant entre jeu et perversion du jeu, que l'on tentera de répondre à partir de l'analyse du rapport particulier que le sujet tend à entretenir avec l'objet qu'il confond parfois avec l'Autre. Les théories de Lacan permettront ici de dévoiler ce rapport préexistant entre les phénomènes du mysticisme et ceux du jeu excessif et nous aideront à saisir ce qui peut se cacher derrière le désir du joueur excessif qui tente inlassablement de se lier à l'Autre.

Nous verrons, pour conclure, que le manque instituant le sujet désirant pourrait demeurer insupportable à ce sujet (joueur pathologique), puisqu'étant a priori incapable de retrouver l'objet en son absence il ne trouve, à chaque fois, dans l'expérience répétée, que le néant et le vide angoissant qu'il tente inlassablement de maîtriser et de combler, mais sans jamais y parvenir.

## CONTEXTE, THÉORIE ET MÉTHODE

### 1.1 Contexte et historique

Les jeux de hasard existent depuis longtemps dans l'histoire de l'humanité, mais il importe de comprendre qu'ils n'ont pas toujours été appréhendés de la même manière qu'on le fait aujourd'hui. En Grèce Antique, par exemple, on s'en remettait littéralement au hasard quand, dans un rituel, on lançait les osselets pour connaître son avenir. En se comportant de la sorte, on laissait ainsi le hasard décider de son sort en remettant entièrement son avenir entre les mains des dieux confondus avec le hasard. C'est ainsi que le jeu de hasard pouvait dans certaines sociétés s'insérer socialement et devenir un élément significatif en tant qu'instrument divinatoire. Mais une fois que le rituel sur lequel se basait le jeu de hasard perdit son caractère séparé, c'est-à-dire qu'il ne fit plus partie du monde des dieux et s'intégra aux affaires quotidiennes, il s'en suivit une certaine corruption du jeu chez le citoyen qui crut qu'il pouvait dorénavant maîtriser le destin.<sup>1</sup>

C'est cette tentative de maîtrise du destin que les instances religieuses ont plus tard combattu au moment où la religion était encore responsable du contrôle des mœurs et de l'ordre moral dans la société, l'Église considérant le jeu comme un objet d'idolâtrie qui détournait de la foi chrétienne. Il est bien évident que nous sommes éloignés de cette manière de traiter le jeu de hasard qui serait aujourd'hui considérée par la plupart d'entre nous comme étant plutôt obsolète, mais il a été

---

<sup>1</sup> Cf. Caillois, Roger (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 373 p.



observé qu'il existait bien une relation entre le religieux et le jeu de hasard, non seulement du fait de leur origine commune mais aussi du fait de l'approche du joueur qui, dans une conduite ordalique, s'abandonne au verdict du destin en tentant tout à la fois de le maîtriser.<sup>2</sup> Si nous voulons comprendre davantage ce qu'est le jeu excessif, il faut donc tenir compte de l'évolution de la société dans laquelle est appréhendé ce type de comportement pour mieux saisir notre manière de comprendre, non seulement le phénomène du jeu excessif, mais aussi bien le joueur lui-même qui s'adonne à cette pratique. En effet, on peut observer une différence d'appréhension de la problématique dans le passage du contrôle de l'Église qui a vu dans le jeu excessif une pratique passionnelle qui éloignait le sujet du divin, à celui de l'État, où la police était garante de la prohibition du comportement ; à celui, enfin, de la science et de la médecine qui voient dans le jeu pathologique une simple maladie à guérir. On peut donc dire que les représentations sociales se sont transformées au fur et à mesure que les instances de contrôle du jeu excessif se sont modifiées.<sup>3</sup> Le fait même d'utiliser l'adjectif « pathologique » pour identifier le jeu excessif nous informe de notre propre appréhension du phénomène qui est passé d'un point de vue moral à celui d'un point de vue médical. Selon Valleur, la médicalisation du jeu excessif fut permise à partir du moment où le jeu est passé d'un phénomène marginalisé à un phénomène quotidien et banalisé, là où l'État s'institue comme le premier organisateur permettant à tout un chacun de s'adonner aux jeux de hasard<sup>4</sup> : selon les dernières statistiques observées au Canada, par exemple, en 2002, 76 % des canadiens avaient déclaré s'être adonnés au jeu au cours de la dernière année, dont quatre sur dix sur une base hebdomadaire,<sup>5</sup> alors qu'il est possible de retrouver sensiblement les mêmes données en ce qui concerne la population québécoise puisqu'en 2009, une étude conclue que 70,5 % des adultes s'étaient adonnés à au moins une activité de jeu au cours de

<sup>2</sup> Cf. Valleur, Marc & Jean-Claude Matysiak (2003). *Sexe, Passion et Jeux vidéo : les nouvelles formes d'addiction*. Paris : Flammarion, 283 p.

<sup>3</sup> Cf. Valleur, Mrc & Christian Bucher (2006). *Le jeu pathologique*. Paris : PUF, 127 p.

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Cf. Statistiques Canada.

l'année précédant l'enquête.<sup>6</sup> La norme étant maintenant basée sur le fait que chacun peut s'adonner aux jeux de hasard et d'argent en autant que ce « tout un chacun » le fasse modérément, c'est-à-dire en autant que la personne qui joue soit en mesure de se contrôler. À partir de ce moment, on en viendra donc à considérer dorénavant celui qui est incapable de se contrôler comme une personne malade du fait de cette incapacité.

C'est en ce sens que nous devons attendre jusqu'en 1980 avec l'arrivée du DSM III (Manuel statistique et diagnostic des troubles mentaux, 3<sup>e</sup> édition), pour voir apparaître le jeu pathologique comme faisant partie des « troubles du contrôle des impulsions, mais non cotées » où l'on considère le jeu pathologique comme un désordre mental de type impulsif. Mais c'est à partir de 1987, dans le DSM III-R, que l'on en vient à identifier le jeu pathologique comme faisant partie des troubles du contrôle des impulsions mais, cette fois-ci, de manière spécifiée. Ces troubles étant caractérisés par les critères suivants : 1) Une impossibilité de résister à l'impulsion, à la tendance, ou à la tentation d'accomplir un acte dommageable soit pour l'individu soit pour autrui. Il peut ou non exister une résistance consciente à l'impulsion. L'acte peut être – ou non – prémédité ou préparé. 2) Une sensation de tension ou d'excitation croissante avant de commettre l'acte. 3) Un sentiment de plaisir, de gratification ou de soulagement au moment où l'acte est commis. L'acte est égo-syntonique dans la mesure où il est conforme au désir conscient immédiat de l'individu. Juste après l'acte, regrets, remords ou culpabilité authentiques peuvent ou non exister.

Puis, plus récemment, en 1994, on créa carrément, dans le DSM IV, une catégorie à part en décrivant le comportement du joueur comme étant une « pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, dans laquelle doivent se manifester au moins cinq des

---

<sup>6</sup> Cf. Kairouz Sylvia & Louise Nadeau (2011). Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Enquête ENHJEU-QUÉBEC, 48 p.

critères suivants : 1) Préoccupation par le jeu (par exemple, préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer). 2) Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré. 3) Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu. 4) Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu. 5) Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple, des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression). 6) Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se refaire). 7) Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu. 8) Commet des actes illégaux, tels des falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu. 9) Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu. 10) Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

S'il est permis de croire que cette nomenclature peut aider le clinicien à mieux diagnostiquer et à connaître davantage le comportement de plusieurs joueurs, il est aussi permis de croire qu'en se concentrant sur le répertoire des comportements observables du joueur, on conduirait tout naturellement les recherches dans le sens d'un point de vue empirique. C'est ainsi que la plupart des études portant sur le jeu pathologique (gambling) ont été effectuées dans un cadre et une approche cognitivo-comportementale dans le but de s'approcher le plus possible d'un point de vue scientifique et médical. S'appuyant sur des études statistiques concernant son efficacité thérapeutique et la rapidité de son rendement, cette approche fut mise de

l'avant en Amérique du Nord et au Québec<sup>7</sup> où le contexte socioculturel (ouvertures de casinos et installation d'appareils de loterie vidéo dans les bars) a permis la prolifération de la pathologie.<sup>8</sup> La plupart de ces théories se fondant a priori sur la notion de fausse croyance en ce qui concerne les jeux de hasard,<sup>9</sup> ainsi que sur les 3 différentes étapes à travers lesquelles passe inévitablement tout joueur pathologique : phase gagnante, phase perdante et phase de désespoir. Bien que ces notions puissent servir à comprendre de quelle manière se comporte le joueur pathologique, elles ne nous renseignent que très peu sur le sens latent qui l'oriente vers ce besoin d'agir de manière répétitive. Car nous croyons que la sur-catégorisation de l'outil diagnostique (DSM-IV) et la priorisation de l'observation du comportement nous ont davantage éloigné de la compréhension d'une expérience plus fondamentale du sujet.

Selon nous, une compréhension psychanalytique, enrichie d'une compréhension phénoménologique du jeu pathologique serait en mesure de s'approcher davantage de la question en ce sens, mais trop peu d'études ont été effectuées par le biais de cette double approche, ou même simplement par l'unique biais de la psychanalyse, pour en saisir toute la valeur. En effet, bien que de plus en plus de théories psychanalytiques aient été élaborées en ce qui concerne les comportements d'addiction,<sup>10</sup> mis à part celle livrée par Liviu Pœnaru,<sup>11</sup> elles se concentrent la plupart du temps autour de la question de la toxicomanie, oubliant au passage de traiter de la problématique du jeu

<sup>7</sup> Cf. Ladouceur, Robert (2003). *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*. Montréal : Éditions de l'Homme, 255 p.

<sup>8</sup> Cf. Bélanger, Yves & Yves Boisvert & Élisabeth Papineau & Harold Vétére (2003). *La responsabilité de l'état québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*. Montréal : INRS, 114 p.

<sup>9</sup> Cf. Ladouceur. *Ibid.*

<sup>10</sup> Cf. Le Poulichet, (1987) *Toxicomanies et psychanalyse : les narcoses du désir*. Paris : PUF, 184 p. & Olievenstein (1988). *Le non-dit des émotions*. Paris : Odile Jacob, 210 p.

<sup>11</sup> Cf. Poenaru (2007). « Clinique du jeu pathologique ou l'objet disponible aléatoirement : une perspective psychodynamique », *Psychotropes* 3/2007 (Vol. 13), p. 177- 188.



pathologique ; et ce bien que certaines études psychanalytiques se concentrent autour d'autres conduites addictives, comme le fait par exemple, Joyce McDougall<sup>12</sup> en ce qui concerne les addictions sexuelles, ou Flament & Jeammet<sup>13</sup> en ce qui concerne la boulimie. Et pourtant, le jeu pathologique, bien que s'exprimant différemment d'un point de vue phénoménologique, ne s'approche-t-il pas d'un autre comportement addictif comme le serait la toxicomanie ou la sexualité addictive?

Marc Valleur, qui inclut plusieurs comportements dans la catégorie des conduites addictives (jeu excessif, conduite alimentaire, sexualité compulsive, internet et achat compulsif) met d'abord l'accent sur le sujet plutôt que sur le comportement, en tentant de saisir les raisons intrinsèques pour lesquelles le sujet s'adonne à ces conduites, et a réussi à mettre en pratique la théorie.<sup>14</sup> L'hôpital de Marmottan qu'il dirige, à la suite de la direction d'Olievenstein, fut l'un des premiers en France à reconnaître institutionnellement la pratique addictive à internet ou aux jeux vidéo, par exemple, comme étant une conduite addictive.<sup>15</sup> La plupart des pratiques actuelles, d'ailleurs, en viennent de plus en plus à considérer le jeu pathologique à partir d'un ensemble de conduites addictives (tabac, alcool, drogues, jeux de hasard et d'argent) qui sont chacune d'entre elles abordée comme l'expression différente d'une même problématique toxicomaniaque.<sup>16</sup> Même la sur-catégorisation du DSM IV n'a pas réussi à dissocier complètement le jeu pathologique de la toxicomanie par le biais des divers comportements qui les définissent. En effet, il est possible de faire ressortir plusieurs critères concomitants qui montrent les liens intrinsèques entre l'une et

---

<sup>12</sup> Cf. McDougall, Joyce (1982). *Théâtre du je*. Paris : Gallimard, 247 p.

<sup>13</sup> Cf. Flament, Martine & Jean Jeammet (2002). *La boulimie : comprendre et traiter*. Paris : Masson, 220 p.

<sup>14</sup> Cf. Valleur (2006). *Ibid.*

<sup>15</sup> Cf. Valleur (2003). *Ibid.*

<sup>16</sup> Cf. Guyon, Louise & Nicole April & Sylvie Kairouz & Élisabeth Papineau & Lyne Chayer (2009). *Tabac, alcool, drogues, jeux de hasard et d'argent : À l'heure de l'intégration des pratiques*. Québec : Presses Universitaires de Laval, 293 p.



l'autre des conduites, mais le 3<sup>e</sup> critère qui détermine le jeu pathologique (Efforts effrénés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter le jeu) demeure, du fait de la compulsion observée dans la répétition de l'acte, l'un des critères les plus importants pour considérer le jeu pathologique comme une conduite addictive.<sup>17</sup>

Ce phénomène s'explique probablement par la présence de similarités en ce qui concerne l'aménagement psychique du joueur pathologique et celui qui est aux prises avec d'autres formes d'addiction. A cet égard, Fénichel fut le premier psychanalyste à concevoir le jeu pathologique comme une toxicomanie sans drogue (tout comme pouvaient l'être la boulimie, l'achat excessif ou l'hypersexualité), stipulant que « les mécanismes et les symptômes des toxicomanies peuvent se présenter également en dehors de l'emploi de toutes drogues, les complications toxiques de ces substances étant évidemment absentes. »<sup>18</sup> Car, dans les différentes formes de conduites addictives, l'organisation psychique du sujet s'appuie sur la présence de mécanismes de défense venant protéger l'intégrité narcissique : le choix d'objet addictif dépendant alors de ce qui lui est offert dans l'environnement et de l'aménagement psychique du sujet lui-même.<sup>19</sup> Une des explications communes se basant sur le fait que dans toutes ces formes toxicomaniaques, le sujet tend à rechercher l'objet primordial manquant qu'il confond avec l'originnaire en le substituant par un objet non investi libidinalement. En effet, « quand le sujet rencontre (et parfois recherche passionnément depuis l'enfance) l'objet-droque, celui-ci vient colmater les morceaux du miroir brisé (le manque initial du sujet qui cherche démesurément à le combler) ». <sup>20</sup> Une recherche est alors entamée de la part du sujet dans la relation avec l'objet pour compenser la perte et se régénérer en jouant avec les limites et les

---

<sup>17</sup> Cf. Valleur (2006). *Ibid.*

<sup>18</sup> Fénichel, Otto (1945/1979). *Théories psychanalytiques des névroses*. Paris : PUF, 3<sup>e</sup> édition, 835 p.

<sup>19</sup> Cf. Flament, Martine & Philippe Jeammet (2002). *Ibid.*

<sup>20</sup> Olievenstein, Claude (1988). *Le non-dit des émotions*. Paris : Odile Jacob, p. 112.

frontières du Moi.

La plupart des thèses souligne l'importance de l'objet primaire et du rapport entretenu avec celui-ci dans son impossibilité de s'en séparer, et donc, de l'incapacité de symboliser la perte.<sup>21</sup> « Ce point de vue [quand au jeu excessif] n'est pas sans renvoyer à une rencontre hallucinatoire mère-bébé potentiellement interminable. L'analogie avec l'anorexique-boulimique a-vide d'incorporer pour expulser tout aussi vite est ici [aussi] exemplaire. L'objet-nourriture ou l'objet-argent se voit refuser au somato-psychique et à la métabolisation, le vide restant l'élément central de cette économie. »<sup>22</sup> L'objet toxique ou d'addiction est alors recherché inlassablement pour tenter de substituer l'objet primaire dans le but de combler le trou et d'en finir avec le sentiment de vide. « Mais simultanément, [malgré la tentative de régénération narcissique] il s'agit de se faire disparaître en ce toxique [ou, pourrait-on aussi dire, en cette conduite toxique], de rester déstructuré en cette nouvelle forme autogénérée. »<sup>23</sup> La toxicomanie sera alors comprise à partir d'un concept biface qui est à la fois représentatif de remède et de poison, d'autoconservation et d'autodestruction. Car s'il y a une part toxique qui détruit le sujet tant psychiquement que socialement, il y a aussi une part de guérison recherchée, et ce même si elle ne semble pas viable. « L'apparente autodestruction mise en acte à travers les toxicomanies s'entend aussi comme une sorte d'automédication. C'est au cœur de ce paradoxe que peut s'exercer chaque jour un impératif d'auto-engendrement, qui s'exerce sur un mode de temps circulaire qui exclut l'altérité. Le montage de toxicomanie représente bien alors une véritable suppléance narcissique : une ultime tentative pour rassembler et conserver un corps menacé d'envahissement. »<sup>24</sup> En ce sens, il n'existe donc pas, dans les conduites addictives,

<sup>21</sup> Cf. McDougall (1982) *Ibid.* & Le Poulichet (1987) *Ibid.* & Poenaru (2007) *Ibid.*

<sup>22</sup> Poenaru (2007). *Ibid.*, p. 31.

<sup>23</sup> Le Poulichet (2005). « L'informe temporel: s'anéantir pour exister », *Recherches en psychanalyse*, 2005/1 no 3, p. 21-29. DOI : 10.3917/rep.003.0021, pp. 21-29.

<sup>24</sup> *Idem.*

de limites claires entre autodestruction et autoconservation.

McDougall fera aussi ressortir l'importance de cette ambiguïté dans la conduite addictive, faisant remarquer que le premier mouvement dans la conduite addictive en est un de libération pour le sujet, et que c'est seulement en deuxième instance que le sujet viendra à en souffrir.<sup>25</sup> C'est ainsi que la phase gagnante ou le « Big Win » du joueur est parfois comparé au premier flash du toxicomane qui a l'impression de retrouver le paradis perdu. C'est aussi en ce sens que pour le toxicomane, « l'objet-droge est sacré, mystère extrahumain. Mais [que] d'autre part et presque immédiatement, il est aussi instance violente de désacralisation et de démystification dès que ces effets cessent, renvoyant le sujet au déni de soi-même et donc au manque. »<sup>26</sup> On peut alors se demander si le jeu excessif, à l'instar de toutes les autres conduites addictives, ne serait pas pratiqué dans le but d'assurer la continuité d'un sentiment d'existence par la tentative de fusion avec un objet de substitution confondu avec la Chose paradisiaque. Et ce « paradis perdu à l'origine, ne ressemble-t-il pas étrangement à la retrouvaille d'une mythique satisfaction instantanée de tous les désirs ? [C'est ainsi que la] religion nous fait [...] entrevoir qu'une des visées du jeu [et de manière pervers, du jeu excessif] pourrait bien être de maintenir l'illusion d'une impossible complétude... ».<sup>27</sup> Le jeu pathologique s'inscrit-il alors dans un effet de mutation du sacré dans le quotidien ?

C'est donc en introduisant un point de vue phénoménologique à la psychanalyse que nous tenterons de comprendre d'une façon plus intégrative cette manière (pathologique) de jouer qui, ainsi, peut enrichir la compréhension globale du joueur narcissiquement captivé par - et captif de - son objet de jeu. Nous croyons ainsi que

<sup>25</sup> McDougall (1982). *Ibid.*

<sup>26</sup> Olievenstein (1988). *Ibid.*, pp. 112-113.

<sup>27</sup> Wainrib (2004). ). *Là où Ça joue*. Paris : Presses Universitaires de France/Revue française de psychanalyse, 2004/1 – Volume 68, p. 111.

notre recherche permettra d'ajouter quelques éléments de plus à l'étude psychanalytique du jeu pathologique qui a déjà été entamée.

## 1.2 Théorie

Bien que certaines théories phénoménologiques viennent parfois appuyer nos hypothèses tout au long de notre essai, le cadre théorique sera essentiellement psychanalytique. En fait, nous nous servirons principalement des théories des relations objectales de Winnicott<sup>28</sup>, tout autant que des théories de Lacan, pour étayer les fondements de notre recherche qui consistent à définir l'importance de l'altérité dans le jeu et l'instauration des limites symboliques du sujet dans l'établissement d'une identité. C'est-à-dire que, tout en nous référant à ces théories, nous verrons à comprendre et à dévoiler le sens du mouvement intersubjectif qui se retrouve tout autant à la base du jeu (Winnicott) qu'à la base du fondement d'un sujet (Lacan). Ici, la théorie winnicottienne nous servira principalement à orienter la compréhension du jeu et de l'instauration du soi dans sa facture répétitive que Freud a commencé à analyser dans le jeu (fort-da) inventé par l'enfant dans le but d'entretenir un lien primordial à sa mère en tant qu'objet primaire. Il s'agira alors d'interpréter les concepts psychanalytiques pour viser une compréhension du jeu à travers l'effectuation d'une unité de sens intersubjectif. Nous croyons que la psychanalyse, tant dans le rapport du sujet avec l'objet (Winnicott) que dans le rapport du sujet avec l'Autre (Lacan), permet cette compréhension. Car en mettant l'emphasis sur le lien s'instituant entre la mère et l'enfant, les théories de Winnicott, prenant en compte les phénomènes transitionnels, tentent de concevoir le sujet dans le maintien de son

---

<sup>28</sup> Cf. D. W. Winnicott (1975). *Jeu et Réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard, 212 p.



rapport à l'objet, tout autant que les théories de Lacan tentent de concevoir le sujet dans son rapport à l'Autre.<sup>29</sup>

En fait, si cet essai repose avant tout sur une compréhension psychanalytique du jeu pathologique, il misera aussi sur une certaine compréhension philosophique, en tenant compte plus particulièrement, dans la première partie, du caractère phénoménologique du jeu. C'est ainsi que dans le but de saisir la différence entre un jeu et un jeu pathologique, nous en viendrons à comparer une expérience artistique qui, du fait de l'émergence d'une relation consubstantielle avec l'Autre, tend à se transformer en une expérience mystique. Nous traiterons alors du sujet qui fait retour sur lui-même dans l'espace de jeu : le sujet (dû à son caractère égotique) ayant tendance à se retirer de l'espace symbolique du jeu dans la relation avec l'Autre.<sup>30</sup> Et puisque le point de vue lacanien sur l'Autre maintient cette même assertion que le fait la phénoménologie, en regard du sujet, nous nous baserons tant sur les théories phénoménologiques et psychanalytiques qui se confondront partiellement du fait de l'amalgame des interprétations à l'intérieur de la théorie lacanienne. En effet, selon Bernard Baas, la reprise de la notion freudienne de la *Chose* a amené Lacan à réinterpréter la psychanalyse dans une perspective heideggérienne ; interprétation de la psychanalyse qui confirme le sens proprement philosophique et phénoménologique de sa théorie.<sup>31</sup>

En fait, même si la phénoménologie ne repose pas sur les mêmes bases épistémologiques que la psychanalyse pour traiter la problématique, il nous importe de faire un tour du côté de la phénoménologie pour tenter de saisir l'étant qui se

---

<sup>29</sup> Cf. Dor, Joël (2002). *Introduction à la lecture de Lacan*. Paris : Denoël, 555 p.

<sup>30</sup> Nous pouvons tout autant nous référer ici à la phénoménologie pour définir le concept de l'Autre, en ce sens que l'être paraît et s'installe dans le désir du désir de l'Autre (Juranville, 2000; Ricoeur, 1965).

<sup>31</sup> Cf. Baas, Bernard (2002). ). *De la Chose à l'objet : Jacques Lacan et la traversée de la phénoménologie*. Paris : Peeters & Vrin, 264 p.



perçoit illusoirement séparé de l'objet. Nous savons que les auteurs principaux de la phénoménologie (Husserl et Heidegger) ont considéré la psychanalyse comme trop réductrice et limitative dans sa forme *biologisante* (basée sur la pulsion) et *spatialisante* (intérieurité-extériorité) dans la compréhension séparative de la paire sujet-objet, donnant ainsi l'impression qu'il pouvait exister un sujet totalement coupé de ses liens avec l'autre. Mais nous croyons qu'il existe une certaine familiarité entre les deux bases conceptuelles, et ce tout autant quand nous nous référons à la psychanalyse lacanienne qu'à la psychanalyse des relations d'objet. D'ailleurs, comme le souligne très bien André Green, si la pulsion demeure à la base de la théorie psychanalytique, elle se doit absolument de s'inscrire en référence à l'objet, car on ne peut parler de pulsion qu'au regard de l'existence de l'objet qui la fait apparaître : la théorie des pulsions étant, pour Green, tout comme elle l'était pour Freud, la mythologie sur laquelle se fonde la psychanalyse. Pas de pulsion sans objet, donc, et même s'il est permis de croire que la pulsion précède l'objet, il n'existe que l'objet pour la révéler ou simplement faire croire qu'une pulsion puisse exister.<sup>32</sup> L'objet est ainsi trouvé comme un phénomène objectivement perçu (objet trouvé), mais à la fois créé subjectivement par la croyance en la pulsion qui l'a précédé (objet créé).<sup>33</sup> Prise en ce sens, la psychanalyse ne serait donc pas aussi réductrice qu'on pourrait le croire, puisqu'il n'existerait pas de sujet sans objet, donc aucun enfermement possible, aucune limitation *totale* dans un espace particulier. Selon Green, il est aussi possible d'observer que même en son fondement, la voix de l'érotique, déjà, était « ...inconcevable sans qu'on fasse intervenir l'objet – d'une manière ou d'une autre. [C'est] en quoi cette dernière formulation de la théorie des pulsions repousse [selon Green] la critique de solipsisme qui a pu être adressée à son auteur [c'est-à-dire Freud]. »<sup>34</sup> Puisque s'il existe une liaison possible entre la

<sup>32</sup> Cf. André Green (1986). "Pulsion de mort, narcissisme négatif, fonction désobjectalisante." In *La pulsion de mort*. Green & al. Paris : PUF, 99 p.

<sup>33</sup> Ici, Green se réfère à Winnicott qui décrit le premier objet comme étant un objet subjectif à la fois trouvé (objectif) et créé (subjectif) au cours des premières élaborations du Self.

<sup>34</sup> André Green (1993). *Le travail du négatif*. Paris : Éditions de Minuit, p.308.

pulsion et l'objet, cet objet est a priori déjà en relation avec l'Autre avant même qu'il puisse être introjecté pour tenir lieu de base et de fonction intrapsychique.

### 1.3 Méthode

Cette recherche s'appuiera sur une analyse du jeu théâtral,<sup>35</sup> mise en rapport avec l'étude du jeu pathologique tel que vécu par le personnage du roman *Le Joueur* de Dostoïevski. En effet, la comparaison des deux phénomènes met en lumière l'opposition existant entre deux types de temporalité, c'est-à-dire l'annihilation du temps que provoque un processus de déliaison et, donc, de désubjection (chez le joueur pathologique), et la suspension du temps que peut vivre parfois l'acteur de théâtre quand il accède à un état de présence. L'analyse du phénomène du jeu théâtral comparé au jeu pathologique tel que décrit par Dostoïevski nous servira donc d'éléments de base pour comprendre cette différenciation du caractère temporel dans les différents types de jeu. C'est-à-dire que nous mettrons en rapport, en les exposant l'un après l'autre, le jeu pathologique avec l'analyse du jeu de l'acteur, appuyée tout au long du processus par les théories psychanalytiques.

Dans le but de plus de précisions, nous commencerons ici par décrire la méthode en exposant les toutes premières étapes de notre démarche. C'est-à-dire qu'après avoir connu une expérience personnelle en tant qu'acteur au théâtre, un « état de présence » qui se rapprochait, selon ce que nous croyions, d'une certaine expérience mystique, nous avons senti le besoin de comprendre le phénomène. Nous avons donc produit un mémoire au cours d'une maîtrise en art dramatique dans lequel nous avons effectué une première analyse ; le cadre théorique étant anthropologique,

---

<sup>35</sup> Cf. Viens, Bruno (1995). *Du rituel au théâtre : Analyse anthropologique de l'état de présence de l'acteur dans le théâtre actuel*. Montréal : UQÀM, 150 p.

philosophique et psychanalytique, nous nous sommes demandé de quelle manière avait pu s'installer une telle expérience non souhaitée. Travail qui dut se faire par le biais d'une rétrospection de l'expérience elle-même dans le but de l'expliquer dans un après coup par le biais de textes argumentatifs.<sup>36</sup> Puis, en deuxième lieu, après avoir complété l'analyse nous en sommes intuitivement venus à nous demander si ce type d'expérience artistique ne pouvait s'approcher d'une certaine expérience pathologique de jeu, étant donné les recoupements pressentis dans la comparaison entre le rappel de l'expérience théâtrale et l'explication que la philosophie et la psychanalyse pouvaient en donner. C'est ainsi que nous avons recommencé à lire sur le sujet et en sommes venu, en troisième lieu, à comparer cette expérience artistique particulière, déjà analysée dans notre mémoire, avec l'expérience d'un joueur pathologique telle que décrite par Dostoïevski dans son roman qui porte sur le sujet.

En fait, si notre méthode se base sur les fondements de l'art, c'est que l'art permet, par sa compréhension, et ce que ce soit par le biais de la compréhension de l'expérience de l'artiste ou par le biais de la compréhension de l'œuvre elle-même, d'accéder à une nouvelle forme de dé-voilement de la conscience : l'épochè.<sup>37</sup> En effet, l'art a ceci de privilégié qu'il possède un caractère suspensif autorisant du

---

<sup>36</sup> Il faut ici tenir compte du fait que nous n'avons pas été en mesure de décrire cette expérience autrement que par un processus explicatif ; processus qui assurait une distance nécessaire dans le but de tenter de l'exprimer. La littérature traitant du sujet nous informe d'ailleurs de la difficulté qu'il y a à exprimer ce qui se passe chez le sujet durant cette expérience : la seule forme littéraire que trouve alors le sujet pour tenter de décrire cette expérience demeurant le poème. Il existe en effet un tel paradoxe à l'intérieur de ce phénomène qu'il se laisse difficilement circonscrire par une compréhension purement intellectuelle, mais étant donné notre besoin de partager cette expérience et de la comprendre, nous avons tout de même tenté de saisir ce moment particulier par l'utilisation d'un cadre théorique explicatif. C'est pourquoi nous ne trouvons ici de description de l'expérience de l'acteur en état de présence qu'au travers l'explication théorique ; explication qui a principalement été reprise ici à travers les théories lacaniennes et winnicotiennes.

<sup>37</sup> Cf. Husserl (1935/1992). Le concept de l'épochè provient de Husserl qui voyait, dans l'accès à cette forme de la conscience, la possibilité de transcender la conscience ordinaire tout en conservant un lien avec les choses du monde.



même coup l'expérience de la re-connaissance,<sup>38</sup> c'est-à-dire voir et connaître à nouveau ce que l'on croyait déjà connaître. Ici, connaître à nouveau signifie essentiellement pouvoir faire naître ou apparaître ce qui était auparavant caché et voilé à la conscience ordinaire et qui pré-existait tout à la fois chez le sujet dans une forme intuitive. L'expérience de l'époché permet ainsi d'accéder à cette nouvelle forme de compréhension par une mise à distance de cette forme répétitive et identique de la connaissance (préjugé) qui empêche l'apparition d'une nouvelle forme de connaissance. C'est ainsi que l'étude de l'art se fonde sur ce qui précède toute forme d'expérimentation, c'est-à-dire l'intuition en tant que forme de connaissance antéprédicative<sup>39</sup> ; l'intuition de la connaissance de l'être surgissant en quelque sorte à partir d'un énoncé préexistant puisqu'ayant déjà été narré. De cette manière, l'intuition demeure, à travers notre démarche, le premier outil d'investigation pour permettre que se dé-voile, par le biais des différents textes choisis, le pressentiment d'une certaine authenticité quant à la nature du phénomène étudié. C'est-à-dire qu'à travers la re-lecture des énoncés théoriques, nous espérons que de cette manière se mette en place une nouvelle compréhension, une nouvelle interprétation, de la problématique au moment où le sentiment de cette authenticité sera pressenti.<sup>40</sup>

Selon nous, une interprétation qui s'éloignerait d'un sens de vérité intuitive en vue d'une ouverture sur une certaine expérience partageable ne pourra qu'engendrer de plus en plus d'erreurs de jugement. C'est pourquoi nous croyons qu'une épochè doit être pratiquée sur toute herméneutique, où l'on se doit de prendre en compte le sens même de *l'objectivité* (au sens où l'entend Hegel) qui prévaut à l'intérieur de ce phénomène (épochè), lui-même rattaché au phénomène d'intentionnalité où la

<sup>38</sup> Cf. Heidegger, *ibid* & Kristeva, Julia (1974). *La révolution du langage poétique*. Paris: Éditions du Seuil, 646 p.

<sup>39</sup> Heidegger disait à sa façon que tout le monde comprend l'être sans savoir ce qu'être signifie vraiment.

<sup>40</sup> Cf. Gadamer, *ibid*.

conscience du sujet est propulsée vers les objets du monde. Mais il faut tenir compte du sujet lui-même qui ne peut être que le miroir de ces objets recherchés, l'objectivité ne pouvant être accomplie qu'au moment de dé-couvrir les objets constituant le sujet en tant que chercheur et observateur. « En effet, l'objet ne se constitue comme objet signifiant qu'au regard d'une subjectivité située, d'un Moi en situation, la conscience étant toujours « conscience de... ». Ainsi, la phénoménologie s'efforce d'explicitier le sens que le monde objectif des réalités a pour nous (tous les hommes) dans notre expérience (partageable). Elle cherche à appréhender intuitivement les phénomènes de conscience vécus. »<sup>41</sup>

L'interprétation demeure donc essentielle, comme premier mouvement réflexif, mais c'est en pratiquant une épochè, permettant l'apparition des divers préjugés, qu'il devient possible de s'en départir ou de s'y attacher dans le but d'effectuer une interprétation (herméneutique) juste. Et pour mener à bien ce processus, le chercheur doit faire appel à son intuition qui oriente inévitablement la recherche à partir d'une connaissance préalable, autrement dit ce qui a toujours déjà été présent et qui était resté voilé. « L'intuition est la forme humaine d'une connaissance immédiate, soit intellectuelle soit vécue, donnant un accès privilégié à une certaine vérité. Il s'agit du résultat d'opérations intellectuelles, non raisonnées et émergentes, opérations qui font surgir des significations et mènent à la compréhension. »<sup>42</sup>

En ce sens, l'intuition comme pressentiment d'une vérité auto-dévoilée se situe au coeur de notre recherche. Nous croyons d'ailleurs que le fait de départager l'essentiel de l'inessentiel par le biais de l'intuition (surgissant après-coup dans le processus de son dé-voilement) s'institue au fondement même de toute recherche, avant que puisse y participer comme formes de raisonnement, l'analyse et la déduction. L'oeuvre d'art

---

<sup>41</sup> Muchielli, A. (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*, 3<sup>e</sup> édition. Pris : Armand Collin, p. 25.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 45.



demeure donc source de connaissance valide puisque sa création tout comme sa reconnaissance du point de vue de l'artiste comme du spectateur repose sur un processus de dé-voilement d'où surgissent ces premières intuitions à partir desquelles vient, après coup, se déposer, dans la conscience du chercheur, la réflexion et le raisonnement déductif.<sup>43</sup>

C'est ainsi que notre démarche se situe du côté de la subjectivité prenant en compte l'imaginaire (l'œuvre d'art) en tant que facteur commun et historique dans ses explications, tout autant que l'expérience même de l'artiste. Nous avons donc privilégié l'essai théorique pour tenir compte, dans un premier temps, de ce mode de relation à l'objet en tant qu'expérience intuitive du vécu, pour, dans un deuxième temps, tenter de faire apparaître une nouvelle compréhension par le biais d'une relecture des textes effectuée à partir d'une grille théorique dont l'orientation psychanalytique et, dans une moindre mesure, phénoménologique, désigne la direction de la démarche.

Il est permis de se demander comme l'ont fait Paillé & Muchielli, si « l'analyse qualitative doit s'effectuer sans grille préalable, de manière à ne pas imposer d'interprétation, ou si elle doit se rattacher à des théories pour mieux révéler les phénomènes. »<sup>44</sup> Nous croyons que l'utilisation de grilles n'empêche en rien la compréhension du phénomène mais sert plutôt à nourrir l'interprétation et même à viser, dans un après coup, l'apparition du sens dont le mode explicatif sert d'interprétation préalable. En ce sens, bien « qu'il faille chercher le sens et non pas

---

<sup>43</sup> Il est même possible de penser que si la démarche scientifique ne peut d'aucune façon être utilisée dans un tel type de recherche où l'intuition prédomine, à l'inverse ce dernier mode peut un jour servir à nourrir la science. N'est-ce pas très souvent à partir de l'intuition de différents auteurs, que plusieurs auteurs scientifiques ont basé leurs recherches de type empirique ? Pourrait-on en effet parler des troubles de personnalité narcissique (et des différents critères observables) sans l'apport des premières intuitions de Freud dans son interprétation (ou pourrait-on dire, narration) du mythe et de ses propres observations du phénomène ?

<sup>44</sup> Paillé, Pierre & Alex Muchielli (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand collin, p.17.

l'explication, car l'explication [selon Husserl] cache le sens », il est possible de retrouver le sens à l'intérieur du phénomène explicatif lui-même.<sup>45</sup> Car, il demeure important, selon nous, de tenir compte des différentes explications antérieures concernant le phénomène au moment d'effectuer une épochè puisque les théories explicatives antérieures et immédiates ne deviennent ni plus ni moins que de nouvelles interprétations à suspendre en tant que préjugés dans le but de recouvrer le sens caché du phénomène. Ainsi, le fait de comprendre, par le biais d'une théorie psychanalytique, par exemple, l'expérience du joueur pathologique qui tend à se lier à l'Autre, peut nous aider à retrouver un sens caché mais qui était préexistant au sein même des divers textes explicatifs soutenant les connaissances intellectuelles. En ce sens, la psychanalyse, selon nous, s'approche d'une certaine herméneutique puisqu'elle fonctionne avant tout sur le registre de la métaphore et de l'interprétation du phénomène.

Nous devons donc préciser que notre méthode s'ordonne en deux étapes : une première attitude phénoménologique dans laquelle nous tentons de suspendre le jugement pour ensuite lier une intuition à l'interprétation ; et une deuxième analytique dans laquelle nous nous sommes servi de cadres théoriques pour analyser, interpréter, puis expliquer le phénomène apparaissant. Nous avons pour ce faire procédé en laissant s'établir une synthèse intuitive qui s'est installée naturellement après avoir lu plusieurs documents qui, soit nous ont été conseillés, soit nous ont paru les plus pertinents en regard de l'expérience relatée et déjà analysée. Puis, à partir de cette synthèse, nous avons tenté d'expliquer le phénomène en mettant en lien les concepts des différents auteurs dans le but de créer un nouveau corpus. « Ces opérations [intuitives liées à l'interprétation explicative] comprennent : des aperceptions (saisies immédiates d'une forme et d'un sens) de récurrences ou d'analogies ; des mises en relation (des rapprochements, des confrontations, des

---

<sup>45</sup> Muchielli. *Ibid.*, p. 25.

oppositions, des mises en perspectives, des mises en contexte, des cadrages différents) et des inductions généralisantes. »<sup>46</sup>

Nous espérons ainsi que la re-lecture des textes comparés (mémoire en art dramatique et roman de Dostoïevski), faisant surgir de nouvelles intuitions et de nouvelles interprétations, ouvrira de nouvelles voies à la pratique psychothérapique en ce qui a trait au jeu pathologique en tant que comportement d'addiction.

#### 1.4 Objectifs et hypothèses

Dans un mémoire de maîtrise en art dramatique, nous avons eu l'occasion de définir l'état de présence de l'acteur en tenant compte de la fonction que peut exercer le personnage théâtral à travers son caractère transitionnel. Nous poursuivrons notre recherche en ce sens, en faisant un parallèle entre les phénomènes transitionnels déjà étudiés et les phénomènes addictifs, en nous concentrant sur le jeu excessif. Dans notre mémoire, nous avons tenté de comprendre les différents modes de conscience (réinstauration du soi, instantanéité et sentiment du sacré...) vécus à travers les phénomènes transitionnels (l'art et le rituel) dans un nouveau rapport au monde. Certains de ces modes de conscience ne sont-ils pas en quelque sorte sollicités par les gens vivant avec des conduites addictives ? En effet, existe-t-il des similitudes entre l'acteur qui accède à un état de présence, jouissant ainsi d'un moment d'exaltation, et le joueur excessif qui cherche tant bien que mal, à provoquer chez lui une certaine forme d'excitation à travers les actes répétés ? Qu'advient-il alors des phénomènes transitionnels dans cette forme pathologique du jeu ? Qu'en est-il du rapport à l'autre et à l'objet dans une telle forme de conduite ? Autrement dit, les comportements

---

<sup>46</sup> *Idem.*

addictifs découlent-ils d'un phénomène transitionnel pervers (fusion avec l'objet addictif) à travers lequel la personne, tout en cherchant à vivre un sentiment de flottement tente de se protéger, à la fois, d'une souffrance ou d'un autre qu'il croit menaçant? Et, enfin, s'agirait-il d'une mort à soi momentanée et répétée dans la fusion à l'objet, dans un paradoxal désir inconscient d'autoconservation ou dans une tentative ratée de réitérer l'image spéculaire? En effet, serait-il alors possible de considérer le jeu excessif comme une solution narcissique à un sentiment de perte inassouvi?

Prenant en compte toutes ces questions et ces considérations, il nous apparaît que la manière généralisée de traiter le jeu pathologique, faisant fi d'abord l'essence même de la problématique, s'éloigne du cœur du sujet, c'est-à-dire l'expérience du joueur lui-même. En effet, nous pouvons maintenant nous demander ce qu'il en est de celui qui réussit, grâce à un traitement basé sur des renforcements, à contrôler son désir de jouer mais qui maintient et entretient toujours en lui-même le besoin de répéter de manière addictive. Est-il possible de croire que, s'il ne lui est pas permis de saisir le sens véritable de la répétition de son acte, il soit simplement porté à substituer une pratique addictive (jeu compulsif) à une autre (toxicomanie, alcoolisme, trouble alimentaire, addiction sexuelle)? Ainsi, pour comprendre le sens du jeu pathologique, nous nous devons d'interpréter le sens du jeu avant même qu'il ne devienne pathologique. En effet, de quelle manière le jeu, pris ici dans son sens le plus large, c'est-à-dire en tant que forme culturelle (art ou religion), en vient-il à ne plus être sain pour l'individu? Autrement dit, quelle est la dynamique sur laquelle repose le jeu pathologique lorsqu'il est comparé au fondement même du concept de jeu en tant que phénomène psychique et culturel?

Le principal objectif poursuivi par cette recherche est donc, à travers le caractère transitionnel du jeu chez l'individu, de mettre en lumière la manière dont un jeu se pathologise. Pour ce faire, nous nous baserons sur les concepts affirmant que le jeu



s'institue comme un fondement de la mise en forme de l'identité et du sens de l'altérité, et qu'une perversion dans le sens de ce mouvement vers l'autre tend à le pathologiser. L'élaboration de ces concepts principaux s'établit comme suit : 1) l'enfant passant par un processus d'individuation (séparation d'avec l'objet maternel) ressent de l'angoisse, ce qui le pousse vers l'utilisation d'un objet transitionnel à travers un jeu<sup>47</sup> 2) et cette première distance permettant la création du symbolique comme transport de l'un vers l'Autre (ici, la mère), la répétition dans le jeu amène la possibilité d'expérimenter une jouissance Autre, permettant tout autant la retrouvaille de la satisfaction originaire que la reconnaissance de soi<sup>48</sup> 3) mais l'utilisation (excessive et répétitive) d'un objet transitionnel étant parfois reprise chez l'adulte dans le but de nier l'autre qu'il sent menaçant, l'individu cherche à revivre l'état originel comme déni de séparation<sup>49</sup> 4) cette recherche intensive d'un Autre absolu<sup>50</sup> tend alors à abolir la distance permettant la rencontre,<sup>51</sup> ce qui entraîne l'annihilation du temps que provoque un processus de désubjectivation, annihilant tout à la fois l'angoisse et la possibilité d'un rapport à l'autre.<sup>52</sup>

Notre principale hypothèse se lit donc comme suit : les actes répétitifs formant un jeu pathologique découlent d'un phénomène perversi (fusion avec l'objet addictif) à travers lequel la personne tout en cherchant à vivre un Ailleurs<sup>53</sup> en tant que lieu de l'Autre idyllique, tente de se protéger, à la fois, d'une souffrance et d'un autre qu'il sent ou croit menaçant. Il semble en effet que ce soit le rapport à l'autre tiercéisant qui définisse essentiellement l'instauration d'un jeu dans l'aire culturelle et sociale, et

<sup>47</sup> Cf. Winnicott (1975). *Ibid.*

<sup>48</sup> cf. Lacan (2006). *D'un Autre à l'autre*. Paris : Seuil, 427 p.

<sup>49</sup> Cf. Khan, Masud (1979). *Figures de la perversion*. Paris : Gallimard, 290 p.

<sup>50</sup> Nous référons le terme d'Absolu à la jouissance telle que Lacan l'explique. Lacan écrit : « La jouissance est ici un absolu, c'est le réel, et tel que je l'ai défini comme ce qui revient toujours à la même place. » *Ibid.*, p. 212.

<sup>51</sup> Cf. Dor, Joël. (1987). *Structure et Perversions*. Paris : Denoël, 285 p.

<sup>52</sup> Cf. Green, André (2000). *Le temps éclaté*. Paris : Éditions de Minuit, 186 p.

<sup>53</sup> Nous utilisons ici la majuscule dans le but de spécifier le caractère mythique que représente cet Ailleurs en tant que lieu de l'Autre idyllique.



qu'un repli sur soi tende, au contraire, à pathologiser le jeu. Notre objectif est donc de tenter de définir chacun de ces énoncés dans la compréhension possible du joueur pathologique en tant que sujet dans sa relation inévitablement liée à l'objet : la pathologie du jeu s'instituant comme un désir réitéré de re-trouver ce qui a été perdu ; tendance qu'il sera, selon nous, possible de comprendre en basant notre recherche au cœur même du sujet à travers sa propre histoire symbolique et intrapsychique.

## INTRODUCTION

Nous tenterons d'exposer les grandes lignes de notre essai en faisant un survol des différents énoncés décrits précédemment. Le but étant de définir ce qu'est un jeu, c'est-à-dire ce qu'il représente pour l'individu et, aussi, de quelle manière il peut en venir à se pathologiser. Premièrement, nous tenterons de comprendre comment s'instaure le jeu à l'intérieur de l'aire intermédiaire d'expérience. Ensuite, prenant en compte l'affirmation de Winnicott selon laquelle l'espace potentiel où s'instaure un jeu est la même aire intermédiaire dans laquelle se développe toute l'expérience culturelle (Winnicott, 1975), nous tenterons de voir s'il existe des similitudes entre les motivations de l'artiste ou du ritualisant (plus précisément du mystique) et ceux du joueur excessif. De cette manière, il nous sera peut-être possible de saisir le sens profond et inconscient de ce qui est recherché à l'origine par le joueur excessif et qui dépasse peut-être le simple fait d'être à la recherche de sensations fortes dans le but de se fuir lui-même. En fait, ce que nous cherchons à faire ressortir, c'est le dévoilement de sens qui se cache derrière la motivation de certains joueurs excessifs ; c'est-à-dire tenter de comprendre le sens de leurs actes répétitifs alors qu'ils se *pervertissent* et deviennent addictifs. Une des questions prioritaires étant de savoir si le transport de l'esprit (transport vers un Ailleurs), que procurent les activités entourant les pratiques de l'art et de la religion, s'institue comme un mode essentiel de l'existence qu'a peut-être cherché à vivre le joueur à l'origine de la pratique de son activité. De sorte que nous pourrions ensuite nous questionner à savoir si le mode de conscience (sentiment de flottement et allègement de la vie) que procure la spontanéité d'un jeu (théâtral ou autre), tout comme celle de la lecture d'un bon

roman qui nous transporte, se rapporte à un mode essentiel qu'a besoin de vivre tout individu (puisque faisant partie intrinsèque des modalités psychiques du sujet et même, plus globalement, de l'existence).

En effet, nous croyons qu'il est possible d'observer une certaine similitude entre les phénomènes de l'art, de la religion et du jeu excessif; similitude que nous expliquerons d'ailleurs plus à fond dans le corps du texte, mais que nous nous limiterons à résumer pour l'instant comme suit : les phénomènes artistiques, religieux et excessifs se recoupent, selon nous, principalement de deux manières; premièrement, par une volonté commune d'accéder à un autre type de temporalité, l'un tentant d'y parvenir par l'éclatement et l'annihilation du temps (Green, 2000), l'autre par une possible suspension de celui-ci; deuxièmement, par une recherche d'Absolu, à travers les rencontres sollicitées avec l'Autre par le biais de l'objet idéalisé (symbole religieux ou oeuvre d'art). La signification étymologique du mot religion étant de re-lie (religare) l'une à l'autre des parties originaires maintenant séparées (soi-Autre) par le biais d'une modalité temporelle extra-quotidienne, la recherche d'Absolu se retrouve parfois chez l'un et l'autre des participants aux différents types d'activités, que ce soit chez certains artistes ou religieux, voire mystiques (Viens, 1995) dans la recherche d'une relation instantanée et inattendue avec l'Un, ou que ce soit chez les joueurs excessifs dans la volonté perpétuelle de s'unir à l'Autre<sup>54</sup> par leur recherche de fusion à l'objet. Nous verrons d'ailleurs que

---

<sup>54</sup> Ce sont les concepts de l'Un et de l'Autre qui nous amènent au plus près des frontières de la philosophie et de la psychanalyse. Didier Moulinier écrit à ce sujet : « Pour un post-lacanien, [...] l'Un de l'homme ou l'essence de l'homme consiste en son être de langage ; l'Un parvient à l'humain en tant que transmis par le langage - donc par l'Autre -, tandis que l'homme n'est Un que transi lui-même par la parole, en tant que "parlêtre". [...] Certains penseurs nous ont bien sûr habitués à situer l'Autre "au-delà" de l'Etre, comme Levinas, mais la forme de la transcendance n'est elle-même jamais dépassée. Car si l'Un est l'Autre, c'est à la condition que l'Autre soit aussi et d'abord Autre-que-l'Etre ; mais cet Autre-que-l'Etre n'est pas rien, il agit dans l'Etre même, c'est l'Un en tant qu'il se retire de l'Etre [...]. La transcendance peut trouver son expression dernière dans la différenciation signifiante, l'ordre de l'inconscient et de la lettre en psychanalyse, tout en reposant sur une conception de l'Autre comme manque ou privation. » Didier Moulinier (2010). Psychanalyse et Non-psychanalyse.

l'expérience artistique se rapproche d'une certaine expérience religieuse quand l'artiste (entre autres, le comédien) s'éloigne des modalités temporelles du quotidien et expérimente malgré lui un sentiment particulier que l'on peut associer à ce que Lacan identifie comme étant une jouissance, c'est-à-dire une jouissance originellement vécue avec l'Autre. Les origines de l'art théâtral témoignent d'ailleurs de ce rapport intime entre le phénomène religieux et le phénomène artistique du comédien, puisque l'art de l'acteur occidental, tout comme l'art théâtral qui en découle, proviennent tous les deux d'un rituel pratiqué jadis en l'honneur d'un dieu grec, Dionysos. Enfin, à partir de ces quelques considérations, nous devons faire ressortir les différences entre les deux phénomènes, de l'art-religion et du comportement addictif, et tenter de voir à quel moment et de quelle manière les phénomènes se différencient au regard de la jouissance.

Nous verrons donc à comprendre le jeu à partir d'un concept qui soit le plus extensif possible. C'est-à-dire que si généralement, nous nous entendons pour établir une différence entre un jeu qui se veut plus léger et superficiel, et une activité qui se voudrait plus sérieuse et profonde, comme le serait par exemple une expérience religieuse ou mystique comparée à un jeu sportif ou théâtral, nous croyons qu'il est judicieux d'établir certains liens entre ces différentes activités qui se définissent d'ailleurs toutes comme étant extra-quotidiennes, c'est-à-dire qui devraient d'emblée s'exclure du monde du travail par leur caractère intrinsèquement inutile d'un point de vue socioéconomique. Plusieurs trouveront difficile d'accepter d'associer l'expérience religieuse à une expérience ludique, mais à partir du moment où nous appréhendons l'expérience de l'acteur au moment où il accède à cet espace à la fois moi/non-moi et à ce désir de fusionner avec l'Autre au point de ne faire plus qu'Un



avec lui, nous croyons qu'il est possible d'établir un lien avec une certaine expérience religieuse (surtout celle du mystique).

Il est donc essentiel pour comprendre notre visée, et cela même si l'une et l'autre des activités comportent des différences déterminant leur identité propre, d'en saisir certains recoupements ; recoupements qu'il nous sera ici possible d'établir d'un point de vue intrapsychique. Notre question concernera donc l'expérience quant à la recherche de satisfaction chez les différents sujets : en fait, s'il existe bien une différence fondamentale entre le monde du jeu convoqué par le phénomène de transitionnalité et celui du mysticisme qui se veut à la recherche de l'Un par la fusion avec l'Autre, il existe aussi, dans les composantes du jeu théâtral et du jeu de hasard, des similitudes. Nous tenterons de cerner ces similitudes en faisant ressortir les différents recoupements entre l'origine du jeu chez l'enfant et ces différentes expériences culturelles, c'est-à-dire le jeu de l'acteur, le rituel religieux et le jeu de hasard ; expériences qui, comme nous le verrons, peuvent devenir addictives quand le jeu en vient à s'effectuer par le biais d'une compulsion de répétition.

Pour commencer, nous nous attarderons à définir à partir des théories de Freud, puis de Winnicott et de Lacan, à quel moment s'instaure la modalité du jeu et ce qu'il représente pour chacun d'entre nous, avant même de considérer de quelle manière peut se pervertir le jeu. Puis, dans un second temps, nous en viendrons à comparer une certaine expérience de l'art avec celle du mystique, pour ensuite déterminer les similitudes et les différences avec celle d'un joueur addictif, d'un point de vue intrapsychique, en particulier dans son rapport à l'Autre.

## CHAPITRE I

### LE CARACTERE SYMBOLIQUE DU JEU

#### 1.1 L'instauration du soi en tant qu'espace imaginaire

Freud fut le premier à constater que l'expérience de séparation amenait tout naturellement l'enfant à créer un jeu dans lequel est symbolisée l'absence de la mère. Par l'observation de son petit-fils qui jouait, après le départ de sa maman, avec une bobine reliée à un fil, la jetant et la retirant vers lui en prononçant à chaque fois les mots Fort-Da (partie-revenue), il en vint à comprendre toute l'importance que représentait ce petit jeu pour l'enfant<sup>55</sup>. Ce jeu qui aurait pu sembler banal pour tout un chacun permit à Freud de découvrir un facteur humain d'une grande importance (que Winnicott développera plus tard avec grande ingéniosité) : celle du lien conservé entre l'enfant et la mère à travers le transport symbolique d'un jeu. En effet, le jeu de la bobine (Fort-Da) est représentatif, en sa scansion répétitive de va-et-vient, du jeu de l'absence et du retrouvé. Ce jeu du rejet et du retour traduit avant tout une tentative de symbolisation de l'absence et de son objet dans laquelle figure la toute-puissance active d'un lien. Le jeu s'institue avant tout, par sa mise en acte symbolique, comme un trait d'union entre l'enfant et la mère ou, pourrait-on dire

---

<sup>55</sup> Cf. Freud, Sigmund (1920). "Au-delà du principe de plaisir", in *Essais de psychanalyse*. Payot, trad. Jankélévitch, p. 41-115.

comme la représentation active et incarnée qui, à chaque instant, équivaut à relier l'enfant au monde. Ainsi, en jetant au loin ce qui est représentatif de la mère absente, l'enfant réussit à conserver le lien en prenant peu à peu conscience de sa dépendance à une image réflexive qui lui est révélée : le soi.<sup>56</sup> C'est-à-dire qu'à travers le jeu symbolique répétitif du rejet demeure le reflet de ce qui est absent. Et c'est précisément ce reflet de la mère absente qui instaure la présence du soi comme une illusion d'existence de reflet en miroir. L'instauration du soi est donc corrélative de l'absence de quelque chose : le soi étant le reflet d'instant en instant réitéré de ce qui est absent. C'est donc par un jeu répétitif de l'absence que s'instaure cet objet réflexif qu'est le soi.

Mais il faut, pour saisir de quelle manière s'instaure le soi, faire retour en amont et nous référer à une étape plus originaire dans le processus identitaire, puisqu'il semble que le sentiment de séparation s'instaure bien avant que l'enfant ait la possibilité de symboliser à partir d'un langage. En effet, durant les premiers mois de la vie, au moment où l'enfant perçoit l'objet primaire comme étant lui-même, aucune frontière psychique n'est encore établie entre le nourrisson et l'objet maternel. En fait, l'infans n'a pas encore conscience de sa différence puisque fusionnant avec l'objet maternel, il n'est pas encore en mesure de s'identifier et de percevoir à partir de son propre point de vue. Ce n'est que dans un deuxième temps que l'enfant prendra graduellement conscience, par un processus de destruction de l'objet, de l'existence d'un objet subjectif (partiellement séparé et autre que lui). Et, c'est tout à la fois à partir de la naissance de l'objet, que le sujet s'instaure. Mais, selon Winnicott, cette

---

<sup>56</sup> Cf. Fédida, Pierre (1978). *L'absence*. Paris : Gallimard, 240 p. Bien que Fédida utilise le concept de moi imaginaire pour définir la re-présentation de l'absence de l'autre, nous utiliserons ici le concept de soi élaboré par Winnicott pour définir cette auto-représentation imaginaire, responsable du sentiment d'être *soi-même* différent et séparé de l'autre. André Lussier écrit à ce sujet : « Le concept de Soi est appelé de plus en plus en psychanalyse à servir à [...] désigner le sujet, la personne propre du sujet par opposition à l'objet. Ainsi, la contrepartie de l'investissement d'objet sera l'investissement de Soi (Self) et non pas du Moi, de même que la contrepartie mentale de l'objet sera la contrepartie mentale de Soi et non du Moi... ». André Lussier (2006). *La gloire et la faute*. Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 115.

séparation installe alors une tension que l'enfant tente d'annihiler par l'utilisation d'un objet transitionnel qu'il pourra peu à peu intégrer à un jeu créatif. Dans ce processus, l'objet symbolique doit réussir à effectuer une transition constante et active chez l'enfant qui passe d'un état d'union originaire à un état séparé mais qui devrait, du coup, et justement à cause de ce sentiment angoissant de séparation, résulter en un état de relation. C'est pourquoi l'objet est considéré comme étant transitionnel, car il s'institue comme un objet de transport (metaphorein) de l'un vers l'Autre (dans ce cas-ci la mère), c'est-à-dire entre le sujet naissant et son objet de prédilection. Si donc, la découverte de l'objet primaire est représentative d'une séparation sujet-objet dans sa capacité à différencier et à délimiter le sujet, l'objet transitionnel devrait, après coup, être en mesure de maintenir un lien primordial avec l'objet primaire.

Si nous établissions maintenant un lien entre les observations de Winnicott et celles de Fédida et de Freud, nous dirions que l'espace de jeu qui s'en suivra servira ainsi à re-jouer l'absence de la mère dans le but de mieux maîtriser, ou, du moins, de croire maîtriser la mise en scène, et ainsi s'assurer du retour de celle-ci puisque l'enfant a la possibilité dans le jeu d'imaginer lui-même son départ et son retour (fort-da)<sup>57</sup>. Car dans le jeu imaginé, ce n'est plus la mère qui le quitte mais bien l'enfant qui s'amuse à l'éloigner et à la rapprocher comme bon lui semble. C'est donc dire que si l'espace potentiel de jeu est avant tout un espace imaginaire, c'est-à-dire un espace dans lequel l'enfant, tout en utilisant des objets objectivement perçus, les investit subjectivement, cet espace se situe paradoxalement tout autant au dehors qu'au dedans.

Winnicott décrivait d'ailleurs l'espace potentiel comme un espace qui se situe dans un lieu intermédiaire entre l'intérieur et l'extérieur, phénomène qui établira tout

---

<sup>57</sup> cf. Roussillon, René (1999). *Agonie, clivage et symbolisation*. Paris : PUF. 245 p. & cf. Dor, Joël (1985). *Introduction à la lecture de Lacan*. Paris : Denoël, 555 p.



autant la frontière que le maintien du lien primordial entre l'enfant et la mère. D'aucune façon l'enfant n'est complètement et objectivement détaché et séparé de la mère, elle qui se trouverait en dehors, alors que lui-même se re-trouverait en-dedans. C'est pourquoi Winnicott a préféré utiliser le concept de soi<sup>58</sup> pour définir le sujet qui ne peut exister sans l'apport de l'autre et qui est appréhendé ici à partir de la dynamique relationnelle où le sujet ne peut exister qu'à travers un objet primaire restitué. Il n'existe donc pas de frontière franchement et totalement délimitée, c'est-à-dire ni dehors complètement fini, ni dedans complètement fini, mais un sentiment de continuité-contiguïté que l'enfant établit à travers le jeu.<sup>59</sup> Nous croyons donc en ce sens, à l'instar de Winnicott et de Fédida, que le dedans et le dehors dans un jeu ne signifient jamais intériorité et extériorité totales. Ainsi, le jeu de l'enfant ne possède aucun espace géométrique défini : on ne peut d'ailleurs jamais considérer le jeu à partir de significations extérieures à lui-même (à partir d'un autre lieu). Le jeu possède ses propres significations de sens qui se définissent généralement et inversement à partir d'un principe de désignification de contenu quotidien, ou, autrement dit, à partir d'un espace imaginaire et extra-quotidien : par exemple, pour un enfant un balai trouvé dans un coin n'est plus un balai mais devient un cheval ailé pouvant le transporter dans un Ailleurs imaginaire. De même, l'objet dont se sert le joueur ne serait jamais représentatif de l'objet lui-même et ne peut jamais être utilitaire. Au contraire, l'objeu<sup>60</sup>, différent de l'objet, fait partie intégrante de

---

<sup>58</sup> Pontalis écrit : « Le soi n'est pas le centre ; il n'est pas non plus l'inaccessible, enfoui quelque part dans les replis de l'être. Il se trouve dans l'entre-deux du dehors et du dedans, du moi et du non-moi, de l'enfant et de sa mère, du corps et du langage. L'espace potentiel se laisse difficilement circonscrire dans une nouvelle topique. » in Préface de Winnicott (1975). *Jeu et Réalité : L'espace potentiel*. Paris : Gallimard, p. XIV.

<sup>59</sup> La création d'un objet transitionnel se faisant dans un *après coup*, c'est-à-dire après que le sentiment de séparation apparaisse, assure le phénomène de contiguïté à l'intérieur du processus d'instauration du sujet, alors que la capacité de liaison symbolique, elle, instaure le phénomène de continuité entre le sujet et l'objet.

<sup>60</sup> Pierre Fédida, empruntant le concept de Francis Ponge, utilise la contraction des mots objet et jeu pour définir la relation symbolique existant entre l'objet et le jeu. En ce sens que l'objet n'a pas un

l'expérience de celui qui joue et demeure un objet tant et aussi longtemps qu'il fait sens dans les modalités créatives, transitionnelles et répétitives du jeu.<sup>61</sup> De cette façon, on peut dire, à l'instar de Fédida, que « jouer, c'est toujours re-crée l'effacement, c'est-à-dire faire apparaître le caché tout en le faisant disparaître »<sup>62</sup> par l'activité même du jeu. Ce qui est présentifié au travers les premiers jeux de l'enfant est donc toujours le reflet en miroir de ce qui est absent mais qui, du coup, se perd à l'instant même de sa présentification ; perte qui amènera l'enfant à réitérer dans le jeu la présentification de son objet d'amour à travers un objet transitionnel, c'est-à-dire un objet.

Nous pouvons donc dire, en nous basant sur les théories de Winnicott et de Fédida, que le jeu du fort-da est a priori basé sur un phénomène transitionnel et que, ce que l'enfant fait disparaître dans ce jeu, c'est tout autant lui-même que la mère puisque faisant disparaître la mère dans le jeu, il réussit à s'identifier à l'image de la mère qu'il fait lui-même disparaître. En effet, « l'enfant se fait disparaître en jetant au loin les objets : ce qui est au loin (fort) n'est symbolique de l'absence que sous le rapport d'une inversion imaginaire – spéculaire – qui rend l'acte restituitif de l'absent disparu, soit : l'enfant lui-même. »<sup>63</sup> C'est donc dire que c'est l'absence de la mère qui, finalement, constitue le soi en tant que miroir de cet objet imaginé et, donc, introjecté en tant qu'objet primaire ; premier objet primaire qui pourra peu à peu se substituer,

---

caractère purement objectif dans l'instauration d'un jeu mais dépend plutôt du sens symbolique qu'y fait intervenir le sujet.

<sup>61</sup> Cf. Fédida, *ibid.*

<sup>62</sup> Fédida, *op. cit.*, p. 187. En ce sens, on peut dire que jouer au théâtre c'est toujours recréer l'effacement, c'est-à-dire faire apparaître le caché, ou pourrait-on dire, l'indicible, tout en le faisant disparaître par l'activité même du jeu. Et qu'y a-t-il de caché dans les recoins inconscients de l'être sinon l'Autre ?

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 213.

avec l'avènement de l'objet transitionnel, en un phénomène transitionnel, puis, plus tard, en un phénomène culturel.<sup>64</sup>

## 1.2 Le stade du miroir comme préfiguration du processus de symbolisation

Lacan a bien décrit le processus identitaire par l'explication du stade du miroir où l'enfant aura à *se* re-connaître au travers la réflexion de sa propre image; réflexion d'une image de soi qu'il confondra au départ avec celle d'un autre, étant lui-même encore incapable de se différencier de l'autre. En effet, selon Lacan le stade du miroir sera fondamental dans le processus de structuration du sujet en tant que mise en forme du sentiment d'unité de soi en tant que Je. C'est-à-dire que l'enfant, durant les premiers mois de vie, n'étant pas en mesure de se percevoir en tant qu'unité, se perçoit plutôt à partir d'éléments corporels disparates : « vécu psychique singulier que Lacan désigne comme fantasme du corps morcelé »<sup>65</sup> et qui est d'ailleurs observable chez l'infans par l'incoordination de ses mouvements. L'enfant ne percevant pas encore à partir d'une totalité unifiée se confond alors partiellement dans l'autre, puisque l'espace imaginaire de l'autre n'est pas encore totalement identifié. « En d'autres termes, ce premier temps de l'expérience témoigne en faveur d'une confusion première entre soi et l'autre, confusion largement confirmée par le rapport stéréotypé que l'enfant entretient avec ses semblables et qui atteste sans équivoque que c'est surtout dans l'autre qu'il se vit et se repère d'abord. »<sup>66</sup> Mais, l'enfant, peu à peu, sera en mesure de *se* percevoir en tant qu'*unité* corporelle donnant ainsi la possibilité de se percevoir en tant que Je différencié de l'autre par le

---

<sup>64</sup> Cf. Winnicott (1975), *ibid.*

<sup>65</sup> Dor, Joël (2002). *Introduction à la lecture de Lacan*. Paris : Denoël, p. 99.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p.100.

biais de cette mise en forme imaginaire d'une spatialité identitaire ; processus identitaire qui sera confirmé par la jubilation de l'enfant au moment, par exemple, où il aperçoit sa propre image pour la toute première fois dans le miroir.

Cette première étape dans la constitution du Je est en effet sous-tendue par la dimension de l'imaginaire puisque l'enfant s'identifie à partir d'un autre qui, s'il se présente en premier lieu dans sa forme réelle, se présentera en deuxième lieu au travers une image réflexive. C'est ainsi que « la re-connaissance de soi à partir de l'image du miroir s'effectue – pour des raisons optiques – à partir d'indices extérieurs et symétriquement inversés. Du même coup, c'est donc l'unité du corps elle-même qui s'ébauche comme extérieure à soi et inversée. »<sup>67</sup> Et c'est cette image réflexive de l'unité d'un corps propre que l'enfant introjectera et qui lui servira de fondement imaginaire du Je en tant que fondement unificateur.<sup>68</sup>

### 1.2.1 L'importance du tiers objet dans le processus de symbolisation

Si paradoxalement le maintien de la relation imaginaire entre l'enfant et la mère est le principe moteur de l'instauration de la subjectivité, le jeu lui-même de l'absence et du retrouvé va se baser sur une dynamique qui est tout autant symbolique qu'intersubjective, puisque le jeu s'instaure chez l'enfant au moment où ce dernier est en mesure de symboliser la relation à la mère, en phase de devenir autre que soi dans

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 101.

<sup>68</sup> En fait, puisque l'enfant s'est identifié en premier lieu à l'image réflexive de l'Autre, il lui sera toujours possible de se re-connaître et de se régénérer narcissiquement en réitérant la position originaire. Il est donc essentiel que la mère soit suffisamment présente pour que se reflète l'image de soi dans le miroir de cet Autre : première image narcissique qui, par sa réitération, donne la possibilité de se réitérer narcissiquement par le fait de se re-connaître dans l'Autre. C'est entre autres ces concepts que nous verrons à définir plus à fond dans notre essai et qui détermineront certaines différences entre le jeu et le jeu pathologique.



l'imaginaire de l'enfant, c'est-à-dire un autre sujet. En effet, selon Lacan, les premiers moments dans la relation de la mère à l'enfant et de l'enfant à la mère étant caractérisés par un principe d'immédiateté, l'enfant s' imagine au départ être le seul et unique objet de désir de la mère.

Car, au sortir de la phase identificatoire du stade du miroir, l'enfant qui s'est ébauché comme sujet n'en reste pas moins dans une relation d'indistinction quasi fusionnelle à la mère. Cette relation fusionnelle est suscitée par la position particulière que l'enfant nourrit à l'endroit de la mère en cherchant à *s'identifier à ce qu'il suppose être l'objet de son désir*. Cette identification à travers laquelle *le désir de l'enfant se fait désir du désir de la mère*, est largement facilitée, voire induite par le rapport d'immédiateté de la mère à l'enfant ne fût-ce déjà qu'au niveau des soins et de la satisfaction des besoins. En d'autres termes, la proximité de ces échanges met l'enfant en situation de se faire objet de ce qui est supposé manquer à la mère. Cet objet susceptible de combler le manque de l'autre est à proprement parler le *phallus*. L'enfant rencontre donc la problématique phallique dans sa relation à la mère à vouloir se constituer lui-même comme phallus maternel. A ce titre, on peut parler d'une indistinction fusionnelle entre l'enfant et la mère dès lors que l'enfant tend à s'identifier au seul et unique objet du désir de l'autre.<sup>69</sup>

Mais peu à peu, l'enfant sera en mesure de saisir intuitivement la présence d'un tiers auprès de la mère qui vient combler son désir, c'est-à-dire le phallus en tant que représentation imaginaire de l'objet du désir maternel, autrement dit l'objet paternel, ou, tout simplement, le tiers objet. N'est-ce pas en effet cet autre, c'est-à-dire cet autre que soi, que la mère est partie rencontrer, dont le petit-fils de Freud n'a de cesse de chercher à combler le manque par la création de son jeu ? C'est donc à ce moment que, dû à la présence d'un autre<sup>70</sup> qui éloigne la mère, que cet autre soit présent objectivement ou tout simplement dans l'imaginaire de celle-ci, l'enfant devra vivre avec une distance maintenant instaurée entre lui-même et l'Autre (dans ce cas-ci la

---

<sup>69</sup> Dor, *op. cit.*, p. 102.

<sup>70</sup> Joël Dor écrit : « ...le père apparaît ici en tant « qu'autre » au regard de la relation mère-enfant. » Dor, Joël (1985). *Ibid.*, p.108.

mère); distance créatrice d'un vide, qui pourra dorénavant être comblé par des objets symboliquement substitutifs de son premier objet de désir au travers l'effectuation d'un jeu.

En effet, c'est le père en tant que tiers objet<sup>71</sup>, dont la présence se trouve auprès de la mère, qui viendra médiatiser la relation. « Autrement dit, la primauté du phallus, en tant qu'objet imaginaire, va jouer un rôle fondamentalement structurant dans la dialectique œdipienne dans la mesure où la dynamique phallique, elle-même, promeut une opération symbolique inaugurale qui se résout avec l'événement de la métaphore du Nom-du-Père. »<sup>72</sup> Métaphore signifiant que le phallus n'est plus seulement l'objet qu'on a imaginé et auquel on s'identifie, mais l'objet représentatif d'un autre, symbole de la loi du désir de l'autre. Selon Lacan, c'est par le deuil du rapport d'immédiateté à la mère, elle qui porte maintenant son regard vers d'autres horizons, étant partie rejoindre un autre que soi (l'objet tiers), que peut s'instaurer le processus de symbolisation. « En d'autres termes le *fort-da* nous indique [que l'enfant] parvient désormais à maîtriser fondamentalement de ne plus être seul et unique objet du désir de la mère, c'est-à-dire *l'objet qui comble le manque de l'Autre, soit le phallus*. L'enfant peut alors mobiliser son désir comme *désir de sujet* vers des objets substitutifs à l'objet perdu. »<sup>73</sup> C'est-à-dire qu'à ce moment, l'enfant ne se considérera plus lui-même comme étant le phallus, seul objet du désir de la mère,

---

<sup>71</sup> Évidemment, le père comme objet phallique est ici représentatif de l'objet tiers et doit être a priori considéré comme tel. Il est clair pour nous qu'un autre objet pouvant se substituer au père, du moment qu'il soit affectivement présent dans l'imaginaire de la mère, se présentera tout autant comme objet tiers dans sa capacité à créer la distance essentielle entre soi et l'Autre et à représenter la figure structurante. Joël Dor écrit : « La clinique nous enseigne quotidiennement le témoignage d'évolutions Œdipiennes parfaitement structurantes hors de la présence du père réel – qu'il soit absent ou disparu. En revanche, dans un tel cas de figure, cela suppose que le père imaginaire et le père symbolique soient continuellement rendus présents par les ressorts d'une exigence signifiante qui confronte authentiquement l'enfant à la fonction paternelle. » in Dor, Joël (1987). *Structures et Perversions*. Paris : Denoël, p. 137.

<sup>72</sup> Dor (1985). *Ibid.*, p.95.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 115.

mais à l'instar de l'objet tiers, pourra maintenant se considérer comme sujet possédant le phallus. Passant ainsi de l'*être* à l'*avoir*, c'est-à-dire de l'état de celui qui *est* le phallus à l'état de celui qui *a* le phallus, le Je s'instaure désormais comme sujet désirant dans la capacité de symboliser l'Autre à partir du moment où il reconnaît la différence entre son désir propre et le désir de l'Autre, c'est-à-dire entre son désir du désir de l'Autre différent du désir de l'Autre qui porte son regard vers d'autres horizons.

On pourrait dire que c'est aussi à ce moment que s'installe, selon Winnicott, un espace de transition où le sujet, tout en cherchant à maintenir un lien avec la mère (l'Autre) à travers l'utilisation d'un objet, fait peu à peu la rencontre de l'autre (autre sujet) dans cet espace de jeu. L'objet tiers ayant permis de symboliser la distance maintenant vécue entre lui et sa mère, il lui sera maintenant possible de combler son propre manque, ou, du moins, tenter de le combler, par un objet substitutif à l'intérieur d'un espace de jeu où l'absence de la mère, tout autant que la présence d'un tiers, sera de plus en plus acceptable. C'est-à-dire que tout en utilisant un objet substitutif dans le jeu, l'enfant apprendra lentement à faire la rencontre d'autres sujets, c'est-à-dire d'autres que soi, à travers les modalités de son jeu. C'est d'ailleurs en partie en ce sens que Winnicott disait que le jeu est un gage de santé pour l'enfant, car un enfant qui présente des difficultés à jouer demeure incapable de se lier à l'autre transitionnellement, en se retirant en quelque sorte de l'espace de jeu. Il est aussi possible d'observer qu'un enfant qui présente certaines problématiques développementales se retire dans une forme de jeu parallèle et s'y installe plutôt que de se livrer à une forme de jeu associative, puis finalement, à une forme de jeu coopérative.<sup>74</sup> Nous pourrions maintenant parler d'une vérité de Lapalisse quand nous

---

<sup>74</sup> Les premières formes de jeu chez l'enfant se présentent toujours selon une séquence déterminée, c'est-à-dire un jeu solitaire (0-6 mois) ; un jeu parallèle (14-18 mois) ; un jeu associatif (18 mois et plus) ; et, finalement, un jeu coopératif vers 3 ou 4 ans. Cf. Bee Helen & Denise Boyd (2008). *Les âges de la vie : psychologie du développement*. Montréal : ERPI, 468 p.

disons que cette inéluctable séparation originaire créatrice d'un manque est un des fondements mêmes de la création du sujet désirant, et que chacun possède son unique façon d'interpréter et de symboliser à travers un jeu. En ce sens, le jeu est non seulement un gage de santé pour l'enfant mais une *inévitabile* mise en forme de sa propre identité, de son propre développement, puisque l'enfant ne choisit pas de jouer ou non, mais y est poussé naturellement et malgré lui : l'enfant ne choisit pas, il vit en relation avec un monde toujours déjà là, c'est-à-dire un objet primaire (objet maternel) idéalement présent à lui.

### 1.3 Le manque constitutif du sujet désirant

Le jeu s'instaure donc comme une mise en relation symbolique de soi à l'Autre qui se trouve maintenant à distance et qui permet tout à la fois que s'instaure le soi en miroir par une présentification de l'absence de l'Autre. C'est ainsi que, selon Lacan, la première mise à distance de l'Autre à travers un jeu d'éloignement et de rapprochement permet tout à la fois d'instaurer la position du sujet par sa propre reconnaissance, et ainsi réaffirmer son identité propre et originaire : l'enfant pouvant mobiliser son désir différent du désir de l'Autre. Et puisque, selon Winnicott, l'objet transitionnel dont l'avènement se base sur le manque angoissant, se transforme en phénomène transitionnel, pour ensuite aboutir à un phénomène culturel, il est permis de croire que certaines formes culturelles, comme par exemple l'art, plus particulièrement le jeu théâtral, et le rituel religieux, permettent, par la répétition de leur mise en acte, de viser imaginativement l'objet perdu, au point d'avoir parfois même l'impression de s'adresser à la *Chose* originaire et présymbolique<sup>75</sup>, et ainsi réduire l'angoisse instaurée par le manque et la séparation.

---

<sup>75</sup> Raymond Aron écrit à propos de ce concept : « La Chose est de l'ordre de l'impossible se référant à l'Autre réel. Un impossible qui la laisse cependant comme un signifiant évoquant l'idée d'une



En effet, pour le sujet, le rapport à l'Autre au quotidien s'est instauré sur une base essentielle qui perdure dans le temps : l'angoisse comme forme essentielle de l'existence. Cette angoisse de la première séparation qui pousse tout un chacun à conserver un lien avec l'Autre à travers le langage et le jeu tout en transformant ce désir du désir de l'Autre, en désir de l'autre par qui l'on désire maintenant combler son propre manque. Et puisque le manque reste impossible à combler, cette angoisse de la perte demeure profondément et inévitablement, ceci entraînant périodiquement le désir de s'éloigner de cette condition dans le but de retrouver l'état originaire et indifférencié, avant même que la séparation n'ait créé ce sentiment existentiel d'angoisse. Car n'oublions pas que l'enfant crée un jeu a priori pour combler le manque dû à l'absence de l'Autre et faire en sorte que cet Autre se présente. C'est ainsi que l'on peut dire, à l'instar de Lacan, que le langage, qu'il soit exprimé par la parole ou par le jeu, même quand il s'adresse à l'autre, ne fait jamais que viser l'Autre fondamentalement ; cet Autre parti, c'est-à-dire cette mère partie voir ailleurs, dont le sujet n'aura de cesse inconsciemment de désirer le retour. Désir fondamental de l'objet perdu, « cet objet que Lacan désignera comme objet *a*, *objet du désir et objet cause du désir tout à la fois, objet perdu* »<sup>76</sup> qui pourra être substitué par une série d'objets signifiants et symboliques, non seulement chez l'enfant, mais aussi chez l'adulte à travers le langage et ses productions culturelles. C'est donc là, en ce lieu originaire, là où le sujet n'existe pas encore différencié de l'Autre, c'est-à-dire avant même qu'apparaisse le sujet désirant, qu'une certaine expérience prend naissance, selon nous, par laquelle il sera possible de re-chercher la jouissance originaire ; expérience qui s'effectuera alors dans un espace *extra-quotidien* dans le but d'atteindre un état de pré-jeu, c'est-à-dire présymbolique, indifférencié et originaire. Une expérience ou un état auquel Lacan a fait amplement référence dans

---

plénitude mythique, l'idée d'un originaire de l'objet. Cet innommable maintient sa présence en toutes choses du monde et en toutes énonciations. » Aron, Raymond (2003). *Jouir entre ciel et terre : les mystiques dans l'œuvre de Lacan*. Condé-sur-Noireau : L'Harmattan, p. 69.

<sup>76</sup> Dor, Joël. *Ibid.*, p. 185..

son explication de la *Chose* que l'enfant n'aura de cesse de rechercher au travers sa relation avec l'Autre et qui sera, par à coup, responsable du désir et de l'instauration même du sujet comme sujet désirant. La question étant maintenant de savoir ce que signifie la *Chose* que l'enfant confond avec la toute première jouissance et ainsi voir pour quelles raisons l'enfant, et plus tard certains adultes, seront enclins, à travers le jeu ou les différentes formes culturelles, à re-trouver cette jouissance première.<sup>77</sup>

#### 1.4 La jouissance : entre le besoin, le désir et la demande

Pour tenter de saisir en quoi consiste l'Autre jouissance, il faut ici tenter de définir la première expérience de satisfaction chez le nourrisson pour qui l'expression des besoins n'est aucunement adressée à qui que ce soit originairement : le désir n'ayant pas lieu puisque l'enfant ne se différencie pas encore de l'Autre. En ce sens, Lacan nous fait remarquer que si la demande est induite par le besoin, le désir ne s'installe qu'à partir du moment où la demande s'inscrit elle-même en tant que recherche de la satisfaction première : le désir s'installant entre le besoin et la demande. C'est-à-dire qu'au niveau organique, l'enfant sent une tension qui l'amène en premier lieu à exprimer un besoin; tension qui sera dans les faits réduite au moment où la mère répondra à son besoin. Mais la relation de la mère à l'enfant n'étant pas seulement vouée à répondre aux besoins physiques de l'enfant, mais aussi à se lier affectivement à celui-ci, la mère répondra alors par des gestes d'affection qui, une fois les besoins physiques comblés, auront tendance à prolonger la jouissance chez l'enfant. L'enfant aura donc l'impression, non seulement d'être satisfait par le biais de la réponse à ses besoins organiques, mais jouira *en plus* d'une satisfaction engendrée par la réponse

---

<sup>77</sup> C'est encore en ce sens que Raymond Aron définit la Chose comme « l'idée d'une présence primordiale représentant une mythique plénitude définitivement perdue et qui pourrait s'illustrer comme une relation à un Autre maternel idyllique c'est-à-dire à un Réel impossible. » *Ibid.*, p. 109.

affective et amoureuse de la part de l'Autre; *cet Autre étant représentatif de la Chose (das Ding<sup>78</sup>) présymbolique*. C'est donc ici, en ce sens, qu'il est possible de « ... circonscrire le lieu d'une satisfaction globale où *l'en plus de la jouissance supporté par l'amour de la mère vient s'étayer sur la satisfaction du besoin proprement dit.* »<sup>79</sup> Car à partir de ce moment, l'enfant ne s'attendra plus seulement à ce que soit satisfait son besoin physiologique, mais visera dorénavant cet *en plus* de la jouissance au travers sa demande ; demande qui demeurera à chaque fois insatisfaite, entre autres, pour trois raisons qui nous intéressent particulièrement ici. Premièrement, parce que la demande, dorénavant marquée sous forme de trace mnésique par un signifiant en attente d'amour de la part de l'Autre, ne pourra jamais être répondue exactement de la même manière, c'est-à-dire en tant que reprise identique de l'*en plus* de la jouissance originaire. Et, même s'il est possible pour l'enfant, insatisfait de ne pas avoir retrouvé la jouissance originaire telle qu'attendue, c'est-à-dire dans la force de sa toute-puissance, de la reproduire de manière hallucinatoire, cet effet ne sera efficace et existant que pour un certain temps. En effet, bien qu'un réinvestissement de la trace mnésique, inscription de la satisfaction<sup>80</sup>, permette à l'enfant d'halluciner une aussi grande satisfaction que dans le réel, c'est-à-dire en tant que formation hallucinatoire permettant de jouir sans même devoir en faire la demande, ni même recevoir les soins et les gestes d'amour dans le réel, la présence de l'objet tiers aura tôt fait d'engendrer la disparition de la *Chose* (responsable de la jouissance) par l'introduction du symbole et du langage (le mot étant le meurtre de la *Chose*), et d'abolir le sentiment de toute-puissance en refoulant la présence de la *Chose* dans l'inconscient.

---

<sup>78</sup> cf. Freud (1895/1973). « Esquisse pour une psychologie scientifique », in *La naissance de la psychanalyse*, Paris : PUF, Coll. Bibliothèque de psychanalyse.

<sup>79</sup> Dor, Joël. *Ibid.*, p. 188.

<sup>80</sup> D'après Freud, la première image mnésique de l'objet est réinvestie de manière à ce que l'enfant investisse cet objet en l'hallucinant, l'investissement provoquant « quelque chose d'analogue à une perception, c'est-à-dire à une hallucination. » in Freud. *Esquisse pour une psychologie scientifique*, op. cit., p. 404.

Deuxièmement, nous dirons que la demande demeure aussi insatisfaite à cause d'un laps de temps s'installant entre la demande de satisfaction et la réponse à cette demande ; laps de temps inscrivant un caractère inévitablement dyschronique dans la relation à l'Autre, et qui fait en sorte de médiatiser cette demande sous la forme d'un mouvement temporel de désir. « Le désir est donc ce qui induit la conscience de séparation spatiale et celle de la dyschronie temporelle avec l'objet, créées par le délai nécessaire à l'expérience de satisfaction. [Et sur] cette matrice symbolique primaire, source du développement psychique, de multiples facteurs vont venir s'opposer ultérieurement au plein accomplissement du désir. »<sup>81</sup> Enfin, si, troisièmement, la demande demeure à chaque fois insatisfaite, c'est que le simple fait d'en faire la demande témoigne déjà d'une perte quant au sentiment de toute-puissance incarné par le fait que cela se produise de soi. En effet, le simple fait d'avoir à effectuer la demande présuppose déjà d'avoir à faire le deuil de cette jouissance obtenue de manière immédiate sans même l'avoir préalablement désirée. « En sorte que dès la seconde expérience de satisfaction, la médiation de la demande confronte l'enfant à l'ordre de la perte. Quelque chose a en effet chuté dans la différence qui s'instaure entre ce qui est donné immédiatement à l'enfant sans médiation psychique et ce qui lui est donné médiatement comme devant être demandé. »<sup>82</sup> Et puisqu'il demeure impossible de répondre immédiatement à la demande de l'enfant, ni non plus de répondre selon les attentes réactivées par la trace mnésique, le désir s'instaurera avant tout sous forme de demande inassouvie en tant que demande d'amour, et ce même si cet Autre prodigue à l'enfant tous les soins nécessaires. Ainsi, aucune des réponses ne pourra jamais être significative de la

---

<sup>81</sup> Green, André (1983). *Narcissisme de vie – Narcissisme de mort*. Paris : Éditions de Minuit, p. 20.

<sup>82</sup> Dor, Joël. *Ibid.*, p. 188.



*Chose ; cette Chose parfaite et omnisciente du fait qu'elle assure la jouissance sans même avoir à en faire la demande.*<sup>83</sup>

C'est d'ailleurs en ce sens que « la *Chose* est *innommable* et [que] son essence est vouée à une « impossible saturation symbolique » dans la mesure même où le fait de la désignation entérine le rapport impossible à la *Chose* ; et plus la demande se déploie, plus se creuse cet écart avec la *Chose*. De demande en demande, le désir se structure donc comme désir d'un objet lui-même impossible, au-delà de l'objet du besoin ; objet impossible que la demande s'efforce de vouloir signifier.<sup>84</sup>

C'est, rappelons-le, en ce sens que Lacan identifie le désir comme recherche de l'amour de « l'objet *a*, objet du désir et objet cause du désir tout à la fois, objet perdu »<sup>85</sup>. Avec cette demande, donc, s'amorcera « la communication symbolique avec l'Autre qui trouvera ultérieurement son aboutissement à travers la métaphore du Nom-du-Père... ».<sup>86</sup> Nous disons donc que le désir s'instaure par un phénomène de médiation établissant un nouveau type de relation entre un sujet et l'objet de son désir, mais ce qui demeure comme un reste dans l'inconscient, c'est la *Chose*. En effet, l'objet *a*, objet cause du désir tente bien de répondre – notamment par le fantasme – à cette carence, mais [cette carence] subsiste »<sup>87</sup> tout de même chez le sujet qui aura tendance à pressentir la *Chose* qui est demeurée en lui comme un reste. Reste refoulé de la *Chose* qu'il n'aura de cesse de viser inconsciemment à travers le langage puisque ce que le désir vise c'est avant tout le manque laissé par la *Chose*, dont le vide sera comblé par une myriade d'objets signifiants et substitutifs à l'origine du symbolique, et qui continuera à être visé au travers la culture. Certaines expériences

<sup>83</sup> C'est entre autres pour ces raisons que Lacan associe la *Chose* à l'état intra-utérin, là où l'objet, et, donc le sujet, n'ont pas encore eu lieu, parce que l'un fusionnant dans l'immédiat avec l'Autre.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 189.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 185.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 188.

<sup>87</sup> Aron. *Ibid.*, p. 79.

nous permettent peut-être de considérer ce rappel lointain de la *Chose* comme étant vécue en tant que plaisir intense. Il suffit par exemple de penser, entre autres, aux berceuses chantonnées par la mère et qui, étant reprises ou recomposées à l'opéra, semblent faire revivre des moments d'exaltation chez certains auditeurs ou spectateurs adultes. En effet, le fait de bercer l'enfant en le reposant sur le sein ou le ventre de la mère qui chante doucement à son enfant n'est-il par un rappel partiel de l'état apaisant dans lequel le fœtus se trouvait à l'intérieur de l'utérus enveloppant et paradisiaque ? N'est-ce pas ainsi un rappel de cette expérience représentative de ce reste de la *Chose*<sup>88</sup>, autrement dit d'une certaine nostalgie de la *Chose*, que vivent certains spectateurs à l'opéra à l'écoute de ces grands airs, mais qui, du fait de conserver dorénavant un lien intrinsèque avec le symbolique, en viennent à vivre un plaisir intense par le biais d'un objet *a* sans toutefois fusionner avec l'Autre ; fusion qui pourrait faire en sorte de connaître une jouissance Autre ?<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Guillaumin écrit au sujet de l'écoute musicale : « ... il faut remarquer que le saisissement par la beauté musicale transporte aussi, paradoxalement, hors du temps. La diachronie musicale, épousée par le corps dans le rythme et même dans la mélodie, agissant à un niveau de subception infra-représentative, ne devient sentiment de beauté, n'est psychiquement éprouvée comme esthétiquement heureuse que celle de n'avoir pas ou plus à être pensée comme une logique temporelle, mais seulement sentie comme le glissement ou le dérobement immédiat de certaines sensations au moment où d'autres s'élèvent et s'affirment sur l'arrière-fond de traces à la fois rémanentes et effacées, dans l'instant intemporel du plaisir d'audition. » in Guillaumin, Jean (1998). *Le Moi sublimé : Psychanalyse de la créativité*. Paris : Dunod, p. 167-168.

<sup>89</sup> « [Car, en effet,] chez eux, on ne note pas – sauf exception plus proche de la mystique ou, selon, de la pathologie que de l'expérience esthétique – de régression profonde qui leur ferait perdre la conscience de leur position d'observateurs et se répandre pour ainsi dire totalement dans l'appréhension perceptive de l'œuvre. [...] Il y a dans la stase ou l'extase esthétique d'intenses échanges entre l'amateur et l'œuvre, mais contenus, et ainsi immobilisés activement dans le couple formé par l'appareil psychique de l'amateur et la surface projective techniquement aménagée de l'objet d'art. On peut donc sans doute parler à ce propos, à la façon de D. W. Winnicott (1971), d'une « aire transitionnelle », d'un espace potentiel de plaisir paradoxal, où identifications et désidentifications « de jeu » se lient et se délient au sein d'un duo parfaitement étanche, dans une durée, un instant suspendus. Le tiers présent/absent dont il a été question [...] y serait alors en quelque sorte, [...] l'objet à la fois d'une évocation et d'une révocation incessantes, dans une « fort-da » qui en répéterait et en travaillerait auto-érotiquement, [...] le manque à signifier, reconnu mais soustrait à la perte, au renoncement et au deuil. » Guillaumin. *Ibid.*, p. 176-177.

## CHAPITRE II

### L'ETAT DE PRESENCE ET LA PRESENTIFICATION DU SUJET

#### 2.1 Autre jouissance : d'un autre à l'Autre

Il en est par contre certains qui, selon Lacan, réussiront à viser l'en plus de la jouissance directement en tentant d'abolir la distance instaurée par le processus de symbolisation. C'est, entre autres, ce qu'il est possible d'observer chez les mystiques quand ils tentent d'abolir les différences et de suspendre le temps dans le but de s'unir à l'Autre.<sup>90</sup> Mais il est possible de penser que cette jouissance originaire soit aussi parfois réitérée chez certains artistes, malgré eux.

En fait, si notre questionnement porte ici sur la conscience de l'acteur, c'est qu'il nous vient d'une volonté de comprendre de quelle manière l'acteur qui se perçoit dans son habitude comme soi-séparé-de-l'Autre peut en venir à expérimenter cette présence dans l'aire de jeu, présence qui, le sortant de son habitude, le fait parfois expérimenter une jouissance au point de se sentir uni à cet Autre. Et aussi, de nous demander s'il existe des similitudes entre l'expérience du mystique, celle de l'artiste au moment d'accéder à cet état de présence, et celle du joueur excessif dans sa recherche d'exaltation ou d'excitation.

---

<sup>90</sup> Cf. Lacan (2006). Le séminaire Livre XVI : D'un Autre à l'autre.

Nous avons d'ailleurs démontré<sup>91</sup> qu'il existe un état auquel accèdent parfois les acteurs au cours d'un jeu théâtral et qui se rapproche de cette Autre jouissance définie par Lacan, c'est-à-dire l'état de présence. Cet état particulier concernant une certaine expérience de l'art, que l'on pourrait aussi qualifier de moment de grâce, est en certains cas semblable, sans être toutefois identique, à l'expérience du sacré que vivent parfois certains individus par l'entremise du religieux (pensons ici aux mystiques quand ils ont l'impression de ne faire plus qu'Un avec l'Autre).<sup>92</sup> Ce rapprochement des deux phénomènes repose peut-être sur le fait que l'art de l'acteur s'effectue en se basant sur un processus apparenté à celui d'un rite de passage (séparation-liminaire-réagrégation) ; processus que nous avons tenté de démontrer dans notre mémoire<sup>93</sup>. En effet, par un premier processus de séparation, l'acteur doit, pendant les multiples répétitions s'éloigner de ce qui le personnifie habituellement et quotidiennement, pour arriver, dans un deuxième temps, à faire corps avec le personnage (processus liminaire). Et tout en effectuant ce jeu, l'acteur expérimente parfois et malgré lui cette connexion dedans-dehors, comme sentiment de proximité entre soi et l'Autre et d'unité de soi. Un état originaire où la tension s'estompe, qui apparaît très semblable à l'état vécu dans la relation mère-nourrisson, et qui se rapproche peut-être de l'expérience de certains mystiques. C'est d'ailleurs en ce sens que nous avons décrit l'état de présence chez l'acteur au théâtre par cette formule : «  $1 + 1 = 1$ , »<sup>94</sup> signifiant par là que le soi coïncidant avec l'Autre, il en résulte une expérience de l'Un, en tant qu'unité parfaite avec l'Autre, c'est-à-dire en tant que reconnaissance intuitive de la *Chose*. Bien entendu, cet état obtenu par un phénomène répétitif est toujours temporaire, disons même, instantané, et l'individu réintègre

---

<sup>91</sup> Viens, *ibid.*

<sup>92</sup> Lacan écrit à ce sujet : « « Qui ne voit que la grâce a le plus étroit rapport avec ce que, partant de fonctions théoriques qui n'ont certes rien à faire avec les effusions du cœur, je désigne comme désir de l'Autre ? » Ibid., p. 123.

<sup>93</sup> Cf. Viens, *ibid.*

<sup>94</sup> *Ibid.*, p. 118.



immédiatement l'état psychique ordinaire et distancié au cours de la représentation.<sup>95</sup> En fait, l'impression laissée chez l'acteur qui se perd à cet instant dans son jeu n'est pas seulement une impression de retrait mais plutôt une impression d'être pleinement en relation avec l'Autre, tout en faisant littéralement partie du mouvement extatique du jeu. Un « ... sentiment de situation, [c'est-à-dire un] sentiment d'être là jeté dans le monde, qui se vit ainsi dans la communion... ».<sup>96</sup> Un état rarement vécu dans la quotidienneté et que le sujet a parfois la possibilité de vivre par le biais de l'art.

Mais, en fait pour quelle raison le jeu de l'acteur en tant qu'activité créatrice serait plus enclin à dégager chez l'individu un mouvement psychique particulier, comparé à une activité plus quotidienne ? Pour tenter d'y répondre, nous nous référerons à la manière dont se construit une œuvre, prenant ici en compte que l'art de l'acteur réside dans la capacité à construire un personnage dans le but de re-présenter cette œuvre au spectateur par le biais de ce personnage. Mais au départ, pour construire un personnage, l'acteur doit avant tout, et ce même si le personnage origine de son propre corps comme de sa propre psyché, s'éloigner de lui-même pour s'identifier peu à peu aux traits spécifiques du personnage suggéré par l'œuvre. En effet, dans ce processus de création, l'acteur aura l'impression de découvrir le personnage en le laissant jaillir de l'œuvre qui, au départ, sera située hors de lui-même, mais qui, peu à peu, fera partie de l'acteur. C'est ainsi qu'en s'éloignant de lui-même tout en se rapprochant du personnage, l'acteur jonglera avec ses propres frontières moïques, passant de lui-même au personnage, dans les premières phases de la création ; et c'est

---

<sup>95</sup> Cf. Schechner, Richard (1985). *Between theatre and anthropology*. Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 342 p. & Viens, *ibid.* Nous écrivions dans notre mémoire : « Le jeu théâtral fonctionne donc à la base comme un rite, car en passant par une phase de séparation, c'est-à-dire en passant par l'inversion des structures psychiques et physiques habituelles, il est permis à l'acteur d'expérimenter, au cours d'une phase transitionnelle de jeu, l'ici-et-maintenant, c'est-à-dire un état de présence. » in Viens, Bruno. *Ibid.*, p.138.

<sup>96</sup> Maffesoli, Michel (1985). *L'ombre de Dionysos : contribution à une sociologie de l'orgie*. Paris : Librairie des Méridiens, p. 19.

par ce jeu de rapprochement et d'éloignement que l'acteur arrivera à créer une nouvelle organisation psychique correspondant au personnage ; nouvelle organisation qui se maintient dans une partie de la psyché sans toutefois mettre en péril l'organisation psychique de l'acteur lui-même, et ce même si elle a été ébranlée le temps de la création du personnage.

Jean Guillaumin a su décrire et expliquer ce processus créateur en faisant ressortir le fait qu'il existe à son commencement des moments de déstabilisation psychique servant à donner l'impression au sujet qu'il crée les nouveaux objets trouvés, et ce même si l'objet a toujours déjà été créé (objet trouvé/créé). C'est-à-dire qu'à ce stade du processus, la déstabilisation psychique créant un certains chaos dans l'aménagement habituel, permet la re-trouvaille de l'objet toujours déjà là en-soi, mais que le créateur a la possibilité et l'urgence de re-trouver dans le but de se sortir de ce sentiment angoissant instauré par la nouvelle instabilité psychique créée par le processus créateur lui-même. Re-trouvaille de l'objet, et, donc, stabilité qui s'effectuera alors par le biais de l'œuvre elle-même et qui assurera la nouvelle formation spontanée et temporaire des frontières entre le dedans et le dehors ; frontières qui ont été déstabilisées par les premiers mouvements de création. Guillaumin écrit à ce sujet :

L'ébranlement créateur apparaît sans doute à un point et à un moment précis, sous forme d'un afflux quantitatif d'énergie déliée, conséquence de la rupture d'un aménagement interne à fonction de pare-excitation, assurant habituellement une certaine distance à l'égard des objets. Les excitations perceptives exogènes et endogènes atteignent alors un seuil auquel s'opère une sorte de confusion topique entre les représentations relatives aux stimuli du dehors et à ceux du dedans, à l'objet et au sujet de la perception. Si bien que chez l'individu, les défenses du Moi régressent vers des mécanismes archaïques, antérieurs à la formation du refoulement [...], ce qui déclenche un travail protecteur et très actif

d'identification projective à la recherche d'une nouvelle distance différenciatrice, tant intra-psychique qu'interpersonnelle.<sup>97</sup>

C'est ainsi que l'ébranlement créateur est vécu par l'artiste (ici l'acteur) comme une désubjection, ou comme une mort à soi, pourrait-on dire, qui l'amènera à rechercher automatiquement une nouvelle stabilité psychique par le biais d'une identification projective effectuée avec l'œuvre. C'est un peu comme si l'artiste se déconstruisait (ou, pourrait-on dire, se dé-finissait) pour mieux se (re)dé-finir par l'établissement de nouvelles frontières entre le dedans et le dehors, processus dont l'expérience perceptive sera vécue immédiatement dans la relation avec le spectateur au cours de la représentation. L'art effectuera donc ce travail identitaire où le sujet aura la possibilité de se régénérer narcissiquement en offrant l'impression de redéfinir les limites entre soi et l'autre, et ainsi permettre au créateur de *se* repositionner tout en rétablissant un lien entre le dehors et le dedans à l'aide du nouvel objet créé : solution sublimatoire qui permet au sujet de transiter entre le dedans et le dehors tout en revisitant son rapport à l'autre.

[En effet,] la solution sublimatoire spécifique à la démarche créatrice consiste peut-être, à partir de là, dans l'installation, par une activité soutenue du Moi (appuyée sur des techniques réalistes) d'un objet d'un type particulier – apparenté par dérivation à l'objet transitionnel –, entre le monde interne et le monde externe. Objet dont la double valeur représentative (il représente durant le travail créateur et le Moi et l'Autre, dans une amphibologie paradoxale) lui donne un statut métapsychologique utopique et exotopique, suppléant ainsi aux défaillances d'une topique interne. Cela permet à l'œuvre de fonctionner comme une sorte de nouveau pare-excitation, « peau-commune » biface au sens de D. Anzieu. [...] Mère-enfant ou enfant-mère qui « engendre » son double, le créateur « crée » l'œuvre, mais est aussi « créé » par l'œuvre.<sup>98</sup>

---

<sup>97</sup> Guillaumin. *Ibid.*, p. 10.

<sup>98</sup> *Idem.*

C'est donc dire que le processus créateur permet de réinstaller les nouvelles frontières du Moi et, comme nous l'avons spécifié plus tôt, étant donné que ce ne sont pas tous les acteurs qui expérimentent un état de présence, il est permis de croire que l'expérience vécue dans le processus sera corrélative de l'organisation psychique et, surtout, de la vulnérabilité narcissique, de l'artiste lui-même. En effet, à la lumière de ce qui vient d'être dit, il se pourrait que le processus créateur, du fait qu'il intervienne sur les limites du soi, engendre différentes expériences dépendamment de l'organisation identitaire de chaque individu. Il est alors possible que pour certains, dont les frontières moïques demeurent fragiles, que la démarche créatrice les engage plus que d'autres dans un processus de régénérescence narcissique. C'est d'ailleurs en ce sens que Guillaumin fait ressortir l'importance de l'identitaire dans la démarche artistique elle-même en spécifiant qu'un certain travail s'effectue sur le Moi au moment de l'élaboration de l'œuvre, et que l'artiste en vient à se régénérer à travers la re-connaissance des objets trouvés dans l'œuvre. Pour lui, l'artiste est un être qui par son manque parvient à créer un contexte dans lequel il réussira à recréer les frontières du Moi mal étayées à partir d'une nouvelle déstabilisation de ses propres frontières. En fait, « le dosage dépend [essentiellement] de l'étendue et du degré du besoin qu'a le Moi d'un double extérieur ambigu pour affronter avec une sublimation suffisante la relation d'objet. Car, c'est cette dernière qui a été empêchée, déstructurée ou éprouvée par le choc de la régression créatrice, obligeant le sujet à rechercher en place de ses représentations « internes » des représentations « externes » nouvelles mais ambiguës et troublantes de ses vécus et expériences. »<sup>99</sup>

Il est donc possible d'observer que dû à ce processus de déstabilisation créatrice, c'est-à-dire dans ce jeu d'aller et de retour entre le dehors et le dedans, il arrive parfois à certains individus, que la distance entre le Moi et l'œuvre s'annihile au cours de l'effectuation du jeu ; abolition de la distance faisant en sorte que le soi, dans

---

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 11.



un effet illusoire, s'unisse à l'Autre et que l'artiste expérimente une jouissance Autre. Car à cet instant, le joueur, dans un état de présence, se percevant comme soi-lié-à-l'Autre (l'Autre étant ici représentatif de l'œuvre), s'unit à l'œuvre en se reconnaissant à nouveau dans cet Autre auquel il s'identifie en tant que sa propre image idéalisée.<sup>100</sup> Tout en se confondant avec le mouvement même du jeu, c'est-à-dire au moment où il *est* le mouvement du jeu, autrement dit au moment où il représente le soi de l'œuvre, le *sujet* joue alors sans plus se soucier de lui-même pour s'en remettre littéralement à l'Autre (l'œuvre) qui n'est alors aucunement perçu comme un *objet* séparé mais plutôt comme un Autre qui, malgré sa différenciation, fait partie du sujet et le constitue ; c'est ainsi que l'on peut dire qu'à cet instant le joueur est l'Autre sans l'être tout en l'étant : l'œuvre se présentifiant à travers l'acteur. « Le Moi devient donc Moi-idéal, par élation, extase, ex-stase : il lui est donné d'être élevé au-dessus du Soi de la frustration, de la Versagung quotidienne et originaire de la condition humaine. »<sup>101</sup>

Maintenant, comment se fait-il qu'il soit possible pour l'acteur de théâtre de s'identifier à l'œuvre tout en demeurant psychiquement différencié de cette œuvre au cours de la représentation théâtrale ? Probablement parce que le sujet désirant se fonde a priori sur une division propre à sa constitution même et que l'œuvre en soi se présente à l'acteur comme un double auquel il pourra s'identifier pour un instant. En effet, en nous basant sur la définition du stade du miroir de Lacan, nous voyons que le *Je* s'est au départ perçu comme un autre que lui-même dans le miroir, et ce avant même de prendre conscience que cet autre n'était que sa propre image reflétée. Cette première image de soi au départ confondue avec celle d'un autre sera très importante

<sup>100</sup> C'est probablement parce qu'il est parfois capable de s'unir à l'Autre et de l'exprimer que Guillaumin décrit l'artiste comme étant « doté par la nature de prérogatives spéciales, [c'est-à-dire doté] essentiellement d'une large liberté d'expression et de réalisation pulsionnelles qui en fait un modèle envié et idéalisé à la fois, en qui se mire la nostalgie [...] d'un Moi-idéal infantile. » *Ibid.*, p. 35.

<sup>101</sup> *Ibid.*, p. 13.

dans la constitution du sujet, puisque qu'elle constituera comme fondement du sujet le la partie de l'autre à laquelle nous nous référons constamment dans le processus réflexif de soi à soi. Autrement dit, le sujet est constitué d'une division en lui-même sur laquelle peut se réfléchir en miroir ce qui est projeté sur l'écran virtuel, ici représentatif de l'autre en soi. Comme le dit Lacan : « [...] le sujet virtuel, reflet de l'œil mythique, c'est-à-dire l'autre que nous sommes, est là où nous avons d'abord vu notre ego – hors de nous, dans la forme humaine [...]. L'être humain ne voit sa forme réalisée, totale, le mirage de lui-même, que hors de lui-même ».<sup>102</sup> Et c'est en fait cet autre soi-même que le sujet introjectera comme étant l'autre partie réfléchie en tant que sujet virtuel. Mais cette identification spéculaire de soi à soi dans le miroir ne s'établirait qu'à la condition d'être soutenue par le regard et la présence d'un Autre. A la suite de Lacan, et en ce qui concerne l'instauration du Je dans le développement psychique, Conté écrit :

C'est à condition de se placer d'un certain *point de vue idéal choisi dans l'Autre* – ici [l'Imaginaire] ; lui d'où je me vois comme aimable, support de l'amour en tant que narcissique – que le sujet peut soutenir l'illusion [...] autrement dit c'est de la façon dont le sujet se sera idéalement placé dans l'Autre que dépend qu'ait lieu, à coup sûr, le surgissement de l'image réelle : [l'Imaginaire] est le point d'ancrage d'où se soutient l'illusion et qui désigne l'identification au trait unaire de l'Autre : référence symbolique à désigner comme la matrice de l'Idéal du moi, seule à soutenir cet effet imaginaire où le noyau du Moi se constitue d'une succession de Moi-idéaux par où s'effectue la maîtrise de l'image du corps à partir du stade du miroir.<sup>103</sup>

Dans le processus psychique de l'acteur qui joue au théâtre, c'est l'œuvre qui devient représentative de cet Autre idéalisé, du fait qu'à chaque fois se trouve un sens ineffable dans l'œuvre que l'acteur tente de joindre en se rendant disponible par

<sup>102</sup> Lacan, J. (1998). *Les écrits techniques de Freud, Livre I*, Paris : Seuil, p. 160.

<sup>103</sup> Conté, C. (1992). « Le clivage du sujet et son identification », in *Le réel et le Sexuel : de Freud à Lacan*. Paris : Point Hors Ligne, p. 200.

l'ouverture de soi à cet Autre, c'est-à-dire l'indicible de l'œuvre, tant au cours des répétitions que de la représentation.

Sous ce rapport, on peut dire que le mystère de la création fait jouer, en plaçant le créateur dans un état propice à cet effet, l'innombrable complexe des identifications achevées ou inachevées dont sa personnalité – et toute personnalité en général – est constituée, et qu'il privilégie les plus secrètes d'entre elles. Ce sont les subites apparitions ou les rapides condensations de ces dernières qui constituent sans doute la matière des trouvailles créatrices, et font l'objet d'une quête si attentive, puis d'une récupération si minutieuse dans l'expression artistique. Le secret qu'elles livrent alors est en quelque manière, pour l'auteur lui-même [repris, dans ce contexte-ci, par l'acteur au théâtre] son propre et étonnant secret.<sup>104</sup>

En effet, nous savons que l'acteur tente de se rendre disponible à l'indicible<sup>105</sup>, c'est-à-dire à la part de l'idéal retrouvé dans l'œuvre dans le but de le transmettre au spectateur. Dans ce processus créatif, il est permis de croire que le *Je* se réfléchit à travers le regard idéalisé de cet Autre, tout comme il lui est arrivé de le faire une toute première fois au stade du miroir. En ce sens, l'acteur tout en présentifiant l'œuvre idéalisée recrée, malgré lui, les conditions d'une régénérescence narcissique puisque l'œuvre se présentant pour un instant comme un Autre idéal auquel il lui est permis de s'identifier, lui donne la possibilité de se re-trouver imaginativement et par là même, se régénérer dans un effet de jubilation et d'enthousiasme au moment où il se dé-couvre dans le miroir de cet Autre. Jean Guillaumin écrit en parlant de l'expérience de l'artiste visuel : « L'objet maternel, premier objet total appréhendé par l'enfant et anticipateur de sa capacité de totalisation, est indiscutablement engagé dans un tel étayage. Si bien, qu'avec la mise au point de l'expérience visuelle, on a finalement affaire au Moi entier, visant des objets partiels (morceaux ou moments du Moi) plus ou moins objectivés sur un fond – un paysage – d'objet total qui les relie et

---

<sup>104</sup> Guillaumin. *Ibid.*, p. 26.

<sup>105</sup> Cf. Viens. *Op. cit.*



les unifie. »<sup>106</sup> L'impression d'être soi-même différent de l'Autre reposant sur la découverte du corps perçu non plus comme un corps morcelé, mais comme une unité, mais ici il s'agit tout autant de l'image comme première perception de soi, c'est-à-dire de la fascination pour l'image de l'Autre, que de la perception de son propre corps, l'idée centrale reposant sur le fait que cette expérience primordiale se fonde sur une structure imaginaire. Mais chez l'acteur, ce n'est évidemment pas dans l'œuvre visuelle que le sujet se reconnaît dans l'Autre, mais dans l'œuvre théâtrale qui sera appréhendée au début des répétitions comme une expérience partielle (le temps de la faire sienne) avant d'en faire une expérience totalisante où les fantasmes correspondant à l'œuvre ne sont plus isolés en soi-même, mais se synthétisent psychiquement en un tout. Selon notre expérience personnelle, il y a effectivement un moment où l'acteur accède à ce sentiment où l'œuvre fait émerger en soi un effet de synthétisation donnant ainsi l'impression que celle-ci ne se présente plus psychiquement comme autant de morceaux disparates mais comme un Tout unifié. C'est aussi à partir de cette transformation de l'appareil psychique que l'acteur aura parfois l'occasion d'expérimenter un état de présence, comme présence à soi, l'espace d'un instant.

De là découle précisément cette problématique privilégiée de l'instant et de l'intemporel dans la saisie esthétique. Car il n'y a pas de synthèse sans simultanéité représentative, tant d'affects que d'images, et c'est bien dans les moments où l'amateur [tout comme, dirons-nous, l'artiste] cesse de courir après le « temps perdu » et peut le contempler, absent et perdu mais présent néanmoins comme tel entre la vie et la mort, la fête et le deuil, dans l'actualité de la perception que la plénitude et l'unité du Moi, contenant leurs propres manques, sont ressenties, et comme rendues au sujet lui-même. De tels moments ne peuvent être qu'instantanés, c'est-à-dire intenses et instables, violents donc dans leur intemporalité même.<sup>107</sup>

<sup>106</sup> Guillaumin, J. (1998). *Le Moi sublimé : Psychanalyse de la créativité*. Paris : Dunod, p.129.

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 174.



Et pourtant, le paradoxe demeure, puisque si l'état de présence de l'acteur repose sur cette présentification de l'œuvre à laquelle il ne pourrait accéder s'il ne devenait pas lui-même cette œuvre au fur et à mesure de la représentation, l'acteur se doit tout autant de conserver une distance avec cet Autre (ici l'œuvre) de crainte de se fondre au personnage et, psychiquement, de se sortir des instances symboliques du jeu. En effet, puisque l'acteur peut à tout moment se sortir de l'espace imaginaire du jeu pour redevenir immédiatement lui-même dans son identité, il est évident que l'acteur conserve, dans un certain sens, une distance entre lui-même et l'œuvre ; cette œuvre introjectée en tant qu'idéal avec laquelle l'acteur peut fusionner à tout instant et connaître une jouissance Autre mais avec laquelle il doit aussi maintenir une certaine distance au cours du jeu s'il ne veut pas s'isoler psychiquement.

Si, en fait, il est possible pour l'acteur de se dédoubler de la sorte, c'est que le processus de création du personnage se fonde a priori sur les mêmes principes que se fonde la construction identitaire de l'acteur lui-même au stade du miroir. Se basant ainsi sur les fondements même de sa propre psyché, le sujet-acteur a la possibilité de créer le personnage à partir de son propre double en-soi (le double de l'acteur), c'est-à-dire en travaillant sur le reflet de sa propre image que, du dehors, il a une première fois internalisée dans le processus du miroir, mais qui est demeurée comme un double en soi. C'est sur ce reflet en soi, ce double apparaissant à soi-même comme sur un écran visuel ou sonore, que l'acteur va travailler mais qui va aussi lui permettre de se distancier. Voilà pourquoi il est possible de s'identifier, et donc, de conserver une distance avec le personnage tout en étant pourtant très proche de lui au point de créer une nouvelle identification temporaire.

Mais il importe ici de saisir que cette œuvre de l'acteur, à l'instar du petit enfant qui se reconnaît dans le miroir, ne peut être idéalisée qu'au regard d'un Autre devenu autre (ici, le spectateur imaginé) qui pourra l'accueillir et l'admirer.

Car le maintien d'une idéalisation définie dépend toujours plus ou moins des autres – sauf peut-être chez le délirant – dès lors que l'objet idéalisé cesse d'appartenir au seul monde interne et reçoit une figuration sur un support externe. A vrai dire, la société ou les autres ne s'inscrivent pas seulement en tant que facteurs secondaires, ou même en tant que conditions déterminantes extérieures dans le processus de la sublimation créatrice. Leur présence y est en quelque sorte essentielle. En cherchant à créer, c'est-à-dire à instaurer l'œuvre au-dehors et en prenant le risque de la soumettre à l'épreuve de la réalité, l'artiste aspire dès le départ au moins implicitement à être reconnu dans son œuvre par les autres, qui font partie de cette réalité.<sup>108</sup>

Il semble donc exister un mouvement paradoxal dans le jeu de l'acteur théâtral qui lui permet de s'approcher de la jouissance Autre, et même parfois de l'expérimenter, tout en conservant un lien avec l'autre comme spectateur. C'est ce paradoxe du jeu de l'acteur, c'est-à-dire du fait qu'il repose sur un processus transitionnel tout en entretenant la possibilité d'une mise en suspens du temps, que nous tenterons maintenant de saisir et qui va peut-être nous amener à comprendre quelle est la différence entre l'état de présence vécu par l'acteur au théâtre et le jeu transitionnel de l'acteur : questionnement qui nous demandera de faire un saut, dans le prochain sous-chapitre, tant du côté de la phénoménologie que du côté de la psychanalyse pour tenter d'en saisir la différence.

## 2.2 La répétition essentielle du même : le soi (de l'œuvre)

En fait, ce qu'il faut comprendre pour établir la différence entre état de présence et jeu, c'est le type de répétition qui est à l'œuvre. Nous avons dit que dans un état de présence, le sujet se donnant entièrement au jeu a, à cet instant de grâce, l'impression de ne faire plus qu'un avec l'activité du jeu, le joueur s'oubliant lui-même pour ne s'en remettre qu'à l'Autre. C'est-à-dire qu'en rendant et en exprimant toute la portée

---

<sup>108</sup> Guillaumin. *Ibid.*, p. 83.

de l'œuvre aux spectateurs dans le but de satisfaire aux exigences du jeu, l'acteur tend à s'effacer au point de ne devenir parfois lui-même qu'une simple courroie de transmission de l'œuvre, représentative de l'Autre. En nous basant sur un jeu théâtral, nous pourrions donc définir le jeu à partir de ces deux prémisses : 1) le jeu s'instaure à partir d'un mouvement extatique ; on pourrait même dire que le jeu *est en soi* un mouvement extatique ; 2) le jeu (libre ou, pourrait-on dire, *réussi*) se fonde sur un caractère mimétique, c'est-à-dire une répétition du même, qui, essentiellement, diffère d'une répétition de l'identique. Mais alors, est-ce à dire que l'état de présence serait représentatif d'une répétition de l'identique, contrairement à un jeu qui, lui, serait plutôt représentatif d'une répétition du même ? Autrement dit, est-ce que l'état de présence, qui est déterminé par le fait que le soi se lie à l'Autre au point de ne faire plus qu'un avec cet Autre, serait une tentative de répéter de manière identique ce que le soi a connu jadis dans son rapport à l'Autre ? Au premier abord, il semblerait que oui, puisque dans ce processus, ce que l'on tente d'opérer à travers ce type de répétition, c'est de combler le manque dans l'Autre, et ce de la manière la plus exacte et identique possible, c'est-à-dire que le sujet, dans ce processus fusionnel, tente de redevenir l'objet *a* qui viendrait combler, s'il en était possible, le manque dans l'Autre. Ce que le sujet tente alors de recréer à travers la répétition, c'est le caractère identique de la relation de la manière qu'elle s'est imprimée chez lui comme trace mnésique, c'est-à-dire en tant que marque de la jouissance. En effet, l'Autre jouissance tend à tout coup vers cette répétition de l'identique puisque tout changement venu s'installer dans la relation originaire avec l'Autre, détruit la perfection de la relation qui repose avant tout sur une relation d'immédiateté. Car nous savons que l'objet tiers (l'objet paternel), responsable de la distanciation et de la différenciation, crée une dyschronie temporelle faisant en sorte que le sujet n'est plus en mesure de combler le manque dans l'Autre.

C'est d'ailleurs à ce moment, qu'à travers les objets signifiants et symboliques de son jeu, l'enfant présentifie l'Autre maintenant devenu absent. C'est-à-dire que

l'introduction de l'objet tiers à l'intérieur de son jeu, fait en sorte d'installer une différence temporelle en médiatisant la relation et en construisant le sujet désirant à partir d'un processus de répétition, mais une répétition qui se veut évolutive, et non liée à un Autre absolu.

Autrement dit, dans ce type de répétition, que nous avons ici appelé répétition du même, il n'y aura pas tentative de maîtrise de l'Autre, et si l'Autre vient à apparaître, ce ne sera jamais appréhendé, car la recherche absolue de l'Autre ne peut que correspondre à une recherche de l'identique, c'est-à-dire à la recherche de l'Autre dans une manière telle que le sujet a connue à l'origine et qu'il espère retrouver à travers l'utilisation répétitive et compulsive des objets *a*. À ce titre, si l'on se fie sur la compréhension qu'a Gadamer d'une œuvre théâtrale et sur la compréhension qu'a Lacan de l'instauration du sujet désirant, l'on peut dire que le sujet désirant se base sur le même processus répétitif qu'une œuvre théâtrale. Définissant d'ailleurs à ce sujet le caractère répétitif de l'œuvre, Gadamer écrit : "La représentation (d'une œuvre théâtrale) a d'une manière imprescriptible et ineffable, le caractère du même. Répétition ne signifie pas ici que quelque chose soit répété au sens propre, c'est-à-dire reconduit à l'original. Chaque répétition est plutôt aussi originale que l'œuvre elle-même."<sup>109</sup> C'est-à-dire que même si l'œuvre comporte un caractère semblable et répétitif, elle n'est pas pour autant répétée de manière strictement identique à chaque représentation. En fait, non seulement est-il impossible de répéter de manière identique, mais une tendance à le faire serait de se couper de tout ce qui est vivant dans un rapport aux spectateurs. Car, à chaque représentation, ce qui importe, c'est de dé-couvrir l'indicible (c'est-à-dire le sens inhérent à l'œuvre, pourrait-on dire) dans le but de l'exprimer aux spectateurs, et bien que cet indicible doive passer par l'acteur, cela, au bout du compte, ne lui appartient pas. C'est un peu comme si l'acteur, par le fait d'une répétition du même, tentait de faire revivre l'œuvre en

---

<sup>109</sup> Gadamer. *Ibid.*, p.127.



s'appuyant sur les bases de la personnalité de l'œuvre, mais que, ce qui, à la fois, s'exprime malgré lui, tout en se dé-couvrant, est, à chaque représentation, quelque chose de nouveau et de différent. C'est ainsi que l'indicible, c'est-à-dire l'idéal trouvé dans l'Autre prend parfois sa place, à travers l'acteur, malgré lui et permet cet instant de jouissance Autre. On peut donc dire que, de cette manière, il existe à chaque représentation une répétition du même, sans pour autant que se répète exactement la même chose à chaque fois.<sup>110</sup>

### 2.3 La répétition du même dans la construction d'un personnage théâtral

Dès le début des répétitions, donc, l'acteur intégrera peu à peu les diverses formes du personnage et de la mise en scène en se basant sur la répétition des segments menant à la composition du personnage, mais à partir d'une répétition qui se veut évolutive et non identique. C'est-à-dire que l'acteur visera tout au long des répétitions à créer une synthèse à partir d'un ensemble de caractéristiques identifiant le personnage. Il va sans dire que même si l'acteur travaille à répéter à chaque représentation les caractéristiques de l'œuvre de manière identique, il n'en demeure pas moins impossible de le faire. Pourquoi ? Parce qu'en fait une répétition de l'identique n'existe tout simplement pas puisque tout est naturellement repris à chaque fois différemment : il y a du neuf dans toute répétition et il ne peut en être autrement puisque le passé qui se présentifie, déjà, n'est plus, dans l'instant même où il jaillit. C'est pourquoi Kierkegaard écrit : "La dialectique de la répétition est simple, car ce qui est répété a existé, sinon il ne pourrait être répété ; mais c'est précisément le fait

---

<sup>110</sup> Ainsi, à l'instar de l'acteur qui doit se laisser happer par le jeu et laisser se déployer ce qui vient à travers lui (c'est-à-dire ce qu'il ne peut maîtriser), l'être, à l'intérieur de toute autre forme de jeu, doit aussi être en mesure de répéter une *mêmeté* sans que puisse intervenir une volonté de maîtrise, c'est-à-dire sans tenter de reproduire l'identique (dans une forme pathologique).

d'*avoir existé* qui donne à la répétition le caractère de nouveauté."<sup>111</sup> Ce qui a existé et qui est répété diffère donc inévitablement de ce qui est repris dans l'instant. Autrement dit, l'activité de l'acteur pendant les répétitions tout comme au moment de la représentation sera la même, c'est-à-dire reconnaissable, sans jamais pouvoir être pour autant tout à fait identique.<sup>112</sup> Car au début des répétitions l'acteur commençant à intégrer progressivement le personnage doit tenter de répéter tout en visant un changement orienté vers une entité propre au personnage (identité), mais une fois que l'acteur a l'impression de posséder le personnage et qu'il est prêt à le représenter, c'est le personnage qui, une fois installé dans une *mêmeté*, le *possédera*. Le personnage se présente alors de lui-même dans un temps présent qui ne dépend aucunement du sujet, mais du courant impersonnel et temporel de l'œuvre et du rapport à l'autre (c'est-à-dire au spectateur).

On peut dire en fait que l'art de l'acteur en ce sens est représentatif du processus symbolique lui-même puisqu'essentiellement, le symbole porte en lui-même une fonction médiatrice responsable de la communication avec l'autre. Et dans le processus de création d'un personnage, c'est avant tout par un phénomène de symbolisation que l'acteur, se servant au départ d'objets lui *paraissant* se situer en dehors dans le monde, réussit finalement à les introjecter et à les faire siens, ou, pourrait-on dire, à s'identifier à ces objets tout en demeurant distant. C'est-à-dire que c'est par un processus de symbolisation que l'objet, utilisé par l'acteur dans le but de créer un personnage, finit par ne plus lui paraître se situer en dehors de lui-même comme étant un objet séparé, mais plutôt comme faisant partie de lui-même et de l'œuvre du jeu à l'intérieur d'un espace-temps symbolique, le temps de la représentation. En fait, l'œuvre théâtrale ne se situe pas plus à l'intérieur qu'à

---

<sup>111</sup> Kierkegaard. *Ibid.*, p. 160.

<sup>112</sup> N'est-ce pas ici le fondement même du concept de soi dont nous faisons mention, le soi pouvant se conserver identique (identité) sans pour autant faire en sorte d'être isolé et totalement fermé à l'autre ?

l'extérieur mais sera pressentie comme étant jouée dans un entre-deux, c'est-à-dire dans une distance permettant un mouvement transitionnel de l'un vers l'autre, de l'acteur au spectateur.<sup>113</sup>

Car si, pour un instant, l'acteur a parfois l'impression de ne faire plus qu'un avec l'Autre, le jeu ne s'établit pas dans un mouvement de fusion du sujet à l'objet, puisqu'à l'intérieur du processus du jeu de l'acteur doit se dresser une distance entre lui-même et son objet de création, c'est-à-dire son personnage. Et pourtant, il est possible de parler d'un certain paradoxe dans le fait qu'une impression de fusion avec l'Autre s'installe parfois, sans pour autant que la distance soit totalement abolie. Pour quelle raison est-ce possible ? Probablement parce que dans ce trajet, du « désir à la jouissance, certains arrivent à y transiter sans perdre totalement la démarche de leur existence. Notamment quand se maintient la distance entre l'objet *a* et que le sujet suspendu à ce dernier reste en accord avec le trait qui a servi à son identification originaire. »<sup>114</sup> Une distance donc qui demeure dans le processus ludique mais que le symbole sert à lier tout autant qu'à distancier au travers son mouvement temporel et transitionnel. En fait, l'acteur a alors l'impression, par l'œuvre répétée et introjectée, de faire corps avec celle-ci, l'indicible de l'œuvre se présentifiant par l'entremise du personnage, mais en conservant par contre un rapport à l'autre, c'est-à-dire sans jamais perdre de vue l'espace fictionnel du jeu, ainsi que les spectateurs à qui l'œuvre s'adresse.

Ce qui signifie que si parfois le contexte de jeu permet à l'acteur de joindre l'Autre par l'expression instantanée du sens de l'œuvre, c'est par contre toujours pour revenir au sens métaphorique et symbolique du personnage construit dans le but d'exprimer

<sup>113</sup> Guillaumin écrit : « Cet autre (le public) est un indispensable miroir du regard que du « dehors », on peut poser sur soi-même (cf. le stade lacanien du miroir). La séduction, au moins potentielle, de son public est le garant de l'effet réorganisateur de la création pour le créateur lui-même. » *Ibid.*, p. 83.

<sup>114</sup> Aron. *Ibid.*, p.79.

cette œuvre à l'autre, c'est-à-dire aux spectateurs, sans quoi l'acteur risquerait de perpétuer la fusion avec l'Autre et se sortir de l'espace de jeu. En ce sens, donc, si l'acteur accède parfois à l'Autre, c'est toujours à partir d'un phénomène transitionnel auquel, même s'il s'en éloigne pour un instant, il se rattachera aussitôt. C'est donc ici sur ce paradoxe que se fonde la présence de l'acteur, puisque l'accès à l'Autre devant maintenant être médiatisé par l'instauration du symbolique dans le développement psychique, le sujet désirant ne devrait plus avoir accès à cet Autre que de manière indirecte et partielle, c'est-à-dire, si l'on se réfère à Lacan, que par le biais des objets *a*. Comment est-il alors possible d'intégrer ces deux concepts antinomiques que sont l'état de présence et le jeu théâtral, dont l'un des phénomènes se base sur le présymbolique et l'autre sur le symbolique ?

Pour tenter d'expliquer ce phénomène paradoxal, nous nous référerons ici à la mise en place du symbolique à l'origine du sujet désirant, c'est-à-dire au rapport entretenu avec l'Autre au moment où l'infans désire combler le manque dans l'Autre. Rappelons-nous par exemple le jeu du fort-da où l'enfant, vivant avec un manque dû au départ de sa mère intéressée par un autre, invente un jeu dans le but de symboliser ses retours et ses départs. C'est « sans aucun doute, [ce] jeu du fort-da [qui] donne [ici] l'illustration la plus explicite de l'accomplissement de la métaphore du Nom-du-Père dans le processus d'accès au symbolique chez l'enfant, soit la maîtrise symbolique de l'objet perdu... ».<sup>115</sup> C'est-à-dire qu'en comprenant qu'il n'est plus lui-même *l'objet* « susceptible de combler le manque de l'Autre », l'enfant passe de l'être à l'avoir, c'est-à-dire de celui qui est le phallus à celui qui possède le phallus, autrement dit d'un état où l'être se confond à l'Autre à un sujet différencié. En d'autres termes, l'avènement du Nom-du-Père soumet la loi du désir à la loi du désir de l'autre : moment particulier où l'enfant prend conscience qu'il n'est plus le seul objet de désir de l'Autre, et qu'il accède à la fonction de sujet désirant. « Le temps

---

<sup>115</sup> Dor, *Ibid.*, p. 114.



fort de cette étape [étant] marqué par la symbolisation de la loi qui atteste au plus juste que l'enfant en a reçu la pleine satisfaction. La valeur structurante de cette symbolisation réside, pour lui, dans le repérage de la place exacte du désir de la mère. »<sup>116</sup> L'enfant se soustraira alors dans son expérience subjective à l'immédiateté pour accéder au symbolique par l'effectuation d'un substitut symbolique qui vient médiatiser l'expérience. C'est ainsi que le « symbolique indique la possibilité de donner une limite au Réel, que le sujet peut se déterminer comme individué et parer à l'horreur de la *Chose*. Le signifiant en sa coupure commande l'ouverture à l'Autre et le rend désirant. »<sup>117</sup> Mais comme « le Symbolique [...] est incapable de réduire ce dont il est l'effet, puisqu'il existe un reste et pas de réelle réponse, le sujet » visera parfois cet indicible comme reste de la *Chose*.

C'est ainsi que l'enfant créera un jeu symbolique dans le but de présentifier l'Autre, c'est-à-dire ici la mère maintenant absente, et n'oublions pas que, selon Winnicott, l'enfant créera un jeu dans le but de réduire l'angoisse que fait émerger cette séparation ; angoisse que tout un chacun tentera de réduire à l'aide d'un phénomène transitionnel ou culturel qui se mettra en place dans une forme symbolique. Il faut donc voir ici toute l'importance de cet Autre que le sujet n'aura de cesse de viser au travers son propre désir, faisant en sorte que pour un instant, une certaine forme de retour à l'immédiateté psychique resurgisse dans le jeu et donne l'impression non seulement de joindre l'Autre, mais la *Chose*. Car, pour tout un chacun, « la *Chose* est un irréductible pôle d'attraction. Recherchée mais jamais atteinte puisque définitivement perdue, elle s'inscrit comme un absolu du désir. [D'ailleurs,] Lacan estime que sa fonction primordiale est de faire le lit des représentations inconscientes pour autant qu'à cette place ne vienne pas se mettre un autre ravageur. A savoir, le

---

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 112.

<sup>117</sup> Aron, Raymond (2003). *Jouir entre ciel et terre : les mystiques dans l'œuvre de Lacan*. Paris : L'Harmattan, p. 68.

désir d'une mère obturant ce champ d'où se développe le désir de l'infans. »<sup>118</sup> Nous verrons d'ailleurs plus avant dans le texte à questionner l'apport de cet objet maternel tout autant que l'objet paternel en ce qui concerne cette obturation du champ du désir, mais pour l'instant il nous importe de saisir le rapport entre ce retour « illusoire » à la *Chose* et l'effectuation du jeu de l'acteur au théâtre.

Alors donc, même si le jeu théâtral se fonde sur les mêmes principes psychiques que tout autre jeu, c'est-à-dire sur l'intégration du symbolique, il arrive qu'un retour à l'être (être le phallus) s'effectue dans le processus créateur, faisant en sorte que ce qui a été refoulé dans l'inconscient au moment de l'instauration du sujet désirant et qui se rapporte à la perte de la *Chose*, émerge à travers l'œuvre incarnée.

C'est ici l'apport de l'indicible d'une œuvre, de ce qui demeure inexprimable et que l'acteur devra tout de même tenter de joindre et de *corporéiser* à travers un personnage dans le but de le transmettre aux spectateurs. En effet, le « corps peut prendre là un relais comme marque de ce non-dit, de cet indicible, de cet Un recherché, non plus comme trait unaire mais comme un signifiant (S1) [ici, l'acteur,] pour le représenter auprès d'un autre signifiant (S2) [c'est-à-dire, le spectateur,] sous l'égide de l'Autre. »<sup>119</sup> Car, au moment où s'effectue un état de présence, l'acteur a l'impression de joindre le sens profond de l'œuvre et de l'exprimer directement au spectateur au point d'avoir l'impression, d'abolir la distance le séparant de l'autre comme spectateur le temps d'un instant. En effet, puisqu'au théâtre c'est par la présentification du personnage que l'œuvre peut arriver à prendre vie, l'œuvre se corporéisant par le biais du personnage, l'acteur recrée à nouveau la relation de l'un à l'autre par un premier renouvellement relationnel avec l'Autre, et accède parfois à un état dans lequel s'installe l'abolition de la dualité de l'objet et du sujet.

---

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>119</sup> Aron. *Ibid.*, p. 64.

Ainsi, ce qui a été unifié (le personnage et le moi de l'acteur) tout en demeurant paradoxalement séparé et distancié<sup>120</sup>, se lie parfois instantanément avec l'Autre (l'indicible de l'œuvre) créant du coup une jouissance Autre. Nous sommes alors, dans ce processus, passé d'un registre psychique à un autre, passant d'un mode ludique à un mode jouissif, mais une jouissance Autre dirions-nous. Une jouissance féminine, c'est-à-dire une « jouissance spécifique qui tient moins à la femme qu'à la position féminine. La mise en évidence d'un rapport différent d'avec la question du phallus : « un en plus » parce que justement pas totalement inscrit dans la fonction phallique. Cette position [extra-quotidienne] permet l'accès à un affranchissement du poids du signifié pour une signifiante poétique dégagée d'une relation à un objet ancré dans la banalité du quotidien. »<sup>121</sup>

C'est ainsi que l'acteur a maintenant l'impression de ne faire plus qu'un avec l'œuvre dans un mouvement de l'un vers l'Autre le temps d'un instant ; mais un mouvement qui assure par à coup le retour à un mode ludique où jamais l'acteur ne connaîtra de mouvements de fusion du sujet à l'objet, car à l'intérieur du processus ludique doit essentiellement s'instaurer une distance entre soi et l'Autre. Une distance entre soi et l'Autre tout autant qu'une distance entre soi et l'autre, c'est-à-dire les spectateurs et les autres acteurs. Une distance, donc, qui demeure dans le processus du jeu et que le

<sup>120</sup> Cf. Diderot, Denis (2009/1784). *Paradoxe sur le comédien*. Paris : Gallimard, 163 p.

<sup>121</sup> Aron, R. *Ibid.*, p. 42. Juliette Féyel écrit à propos de la jouissance féminine : « Pour parler avec le vocabulaire de l'ethnographie religieuse, on dirait que la femme n'appartient pas tout entière au monde discontinu du profane ; quelque chose de sacré (de secret) en elle résisterait à la conceptualisation, quelque chose qui serait au-delà du langage. De sa jouissance, dit Lacan, la femme ne sait rien. Elle ne peut rien en savoir, elle ne peut que la sentir, mais elle ne peut la connaître car il s'agit d'un au-delà du concept, d'un au-delà du signifiant, c'est-à-dire du phallus. Puisqu'elle est « pas toute », la femme peut expérimenter un « surplus » de jouissance. » in Feyel, Juliette (2006). Une lecture lacanienne de D.H. Lawrence : La jouissance féminine et le phallus, p. 10. Traduction de l'article « The Internal Travel Towards *jouissance* », publié pour la première fois dans *Etudes lawrenciennes* no. 34, 20 p. Mais comme le fait remarquer Lacan, certains hommes ont aussi accès à cette jouissance Autre observée entre autres chez les mystiques.

symbole sert à lier au travers son mouvement temporel et transitionnel. En fait, même si l'acteur a alors l'impression pour un instant de joindre l'Autre, par la transmission de l'œuvre répétée et introjectée, l'absence de l'œuvre se présentifiant par l'entremise du personnage, l'objet autre, c'est-à-dire l'objet tiers, subsiste bel et bien dans le processus.

C'est ainsi qu'en constituant un lien, par le biais de l'imaginaire, entre soi et l'Autre, l'acteur a le sentiment de joindre un mouvement, un temps qui ne lui semble aucunement familier quotidiennement, c'est-à-dire un temps mythique : ce qui semble abstrait et irréel possède alors une valeur plus réelle que tout objet appartenant au monde sensible. « Et c'est précisément ce que l'acteur cherche à [exprimer] : le sens d'une intention profonde, c'est-à-dire rendre visible l'invisible. »<sup>122</sup>

Et c'est au moment d'aboutir à cette simultanéité entre l'œuvre (présentifiée par le personnage) et le soi que l'acteur expérimente parfois un état de présence : l'acteur joue sans plus se questionner sur lui-même, c'est-à-dire qu'il devient lui-même jeu, il *est* jeu. Mais, il faut comprendre ici que l'état de présence vécu par l'acteur au théâtre n'est jamais réitéré pour plus d'un instant puisque l'autre doit effectivement demeurer présent dans l'aire de jeu sinon il n'y a plus de jeu. Ainsi, l'état de présence n'est jamais le résultat volontaire de la juxtaposition du sujet et de l'objet, mais se forme plutôt de lui-même à partir d'une réitération (répétition) de l'œuvre qui, elle, est jouée par un acteur s'étant rendu disponible à véhiculer l'essence même de cette œuvre. Car, rappelons-nous que le but premier de l'acteur n'est que de jouer son personnage le plus justement possible de manière à servir l'œuvre théâtrale, et qu'il ne doit jamais chercher à atteindre un état (psychologique) particulier qui tendrait à l'isoler dans cette aire de jeu.

---

<sup>122</sup> Viens. *Ibid.*, p. 105.



Bien au contraire, s'il arrive que l'acteur expérimente un état de présence, c'est plutôt parce qu'il a laissé toute la place à l'œuvre ; processus permettant ainsi de faire une sortie hors de soi et de s'en remettre littéralement à l'Autre à l'intérieur d'un mouvement extatique. C'est-à-dire que le sujet, dans ces conditions de jeu, n'est alors plus centré sur lui-même en tant que sujet isolé, mais porte son regard vers l'Autre ; le joueur ayant alors l'impression de ne plus être séparé de l'Autre, c'est-à-dire de se tenir si près de lui qu'il a maintenant l'impression de faire littéralement partie de cet Autre. Si nous faisons un saut du côté de la phénoménologie pour expliquer le processus, nous dirions que l'acteur, ayant ainsi l'impression de participer et d'appartenir dans l'instant à l'*être-en-commun*, a tout autant l'impression d'être cet Autre. C'est pourquoi nous affirmions dans un mémoire précédent<sup>123</sup> que l'impression ressentie chez l'acteur, à ce moment précis, en est une d'union : la nouvelle relation offrant le sentiment d'annihiler l'impression de séparation (le soi se trouvant en dehors de lui-même tout près de l'Autre) sans pour autant faire en sorte que la distance soit annulée définitivement au cours du jeu.

En effet, si, au moment de l'*union*, l'acteur perdait conscience de son environnement, s'identifiant complètement au personnage et prenant la fiction pour la réalité, le jeu cesserait tout simplement ou bien se détériorerait. Car « si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. »<sup>124</sup> On aurait alors affaire à une transe reposant, comme phénomène, sur une « excitation physique résultant de l'implication pulsionnelle ».<sup>125</sup> S'il nous est arrivé de parler de *fusion* pour décrire cet état de présence, c'est que cet état se rapproche d'un état de bien-être et d'apaisement que pourrait effectivement tout aussi bien faire apparaître

---

<sup>123</sup> Viens., *ibid.*

<sup>124</sup> Henriot, Jacques (1969). *Le jeu*. Paris : PUF, p. 88.

<sup>125</sup> Winnicott. *Ibid.*, p. 57.

un état fusionnel quand il réussit pour quelques instants à annihiler l'angoisse de séparation.

Par contre, il ne faudrait aucunement parler de fusion entre le sujet et l'objet quand nous traitons de jeu, puisque la distance psychique instaurée par le symbolique demeure essentielle dans les modalités du jeu de l'acteur. Si par hasard l'acteur en venait à s'identifier au personnage au point de fusionner avec lui, il en découlerait une certaine corruption du jeu. En fait, pour l'acteur, croire qu'il est possible de devenir le personnage relève d'un phénomène qui se rapproche plus de la superstition et de la pathologie que de celui d'un jeu sain, c'est-à-dire d'un jeu qui demeure un jeu socialement intégré. Car l'acteur qui ne ferait plus qu'un avec le personnage sans possibilité de demeurer conscient de sa différence se couperait, le temps du jeu, de tout lien avec l'autre, c'est-à-dire tout autant les spectateurs que les autres acteurs, occasionnant de ce fait une confusion entre les limites instaurées entre soi et l'autre et qui maintiennent ordinairement la différence essentielle entre réalité partagée et croyances superstitieuses. C'est en ce sens que Caillois écrit, en faisant un lien entre jeu de hasard et jeu du masque, au moment où ces deux modalités de jeu se corrompent :

La superstition apparaît ainsi comme la perversion, c'est-à-dire l'application à la réalité de celui des principes du jeu, *l'alea*, qui fait qu'on n'attend rien de soi et tout du hasard. La corruption de la *mimicry* suit une voie parallèle : elle se produit quand le simulacre n'est plus pris pour tel, quand celui qui est déguisé croit à la réalité du rôle, du travesti et du masque. Il ne *joue* plus cet *autre* qu'il représente. Persuadé qu'il est *l'autre*, il se conduit en conséquence et oublie l'être qu'il est. La perte de son identité profonde représente le châtement de celui qui ne sait pas arrêter au jeu le goût qu'il a d'emprunter une personnalité étrangère. C'est à justement parler *d'aliénation*.<sup>126</sup>

---

<sup>126</sup> Caillois, Roger (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, p. 111.

En effet, cette jouissance Autre se présentant à soi comme un état extra-quotidien (c'est-à-dire ce sentiment de faire partie de l'Autre, tout comme cet Autre fait partie de soi) semble parfois si extraordinaire à l'acteur qu'il arrive à certains d'entre eux de la rechercher de façon continue. Il arrive même, quand le temps se prolonge un peu trop entre deux représentations ou deux spectacles, que certains tendent à sombrer dans une déprime, ne trouvant aucune motivation en dehors de la scène puisque plus rien ne semble ni assez intéressant ni assez intense. C'est ainsi que l'artiste tend parfois à rechercher et à répéter cet état de félicité vécu dans l'aire de jeu, et à s'éloigner de la quotidienneté qui lui semble maintenant plutôt banale, comparée aux instances du jeu. Et pourtant, cet état de grâce parfois vécu par l'artiste ne doit jamais être appréhendé puisque ce n'est jamais l'artiste lui-même qui provoque cet état ou cet événement, la jouissance Autre apparaissant comme à l'origine sans que l'acteur en ait fait la demande ni qu'il l'ait appréhendée. En fait, s'il désirait le provoquer, cet état ne serait plus alors qu'un prolongement de ses propres sensations corporelles ; prolongement qui serait ici représentatif d'un mouvement pulsionnel à l'état brut, c'est-à-dire a-symbolique. Autrement dit, au moment où l'acteur tente de maîtriser cet état particulier, il ne peut que se faire apparaître lui-même dans l'espace de jeu. En effet, à vouloir vivre un état psychosomatique particulier, il s'éloignera de l'œuvre elle-même pour se placer au centre de l'espace de jeu. A ce moment, l'acteur n'arrive souvent plus qu'à confondre l'état qui, au départ, se voulait excentré, pour se concentrer davantage sur ses propres sensations qui, elles, sont provoquées par l'intensité de la scène. Car, le théâtre ne se compose pas seulement, pour l'acteur, d'un jeu mimétique (*mimicry*), mais il possède aussi sa part de vertige (*ilyn*x).<sup>127</sup> L'énergie déployée sur scène et

<sup>127</sup> Roger Caillois classifie le jeu en le divisant en quatre catégories fondamentales : 1) *Agôn*, c'est-à-dire tous les jeux apparaissant comme une compétition ; 2) *Alea*, c'est-à-dire tous jeux qui marquent et révèlent la faveur du destin, sur lequel le joueur n'a aucune emprise ; 3) *Mimicry*, c'est-à-dire tout jeu qui suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion, du moins d'un univers clos et fictif : le jeu peut consister à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence, et finalement ; 4) *Ilyn*x qui rassemble les jeux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide



concentrée dans une attention constante du corps et de l'esprit ressemble parfois à cette intensité déployée par l'athlète, mais un athlète qui se doit de contrôler ses pulsions,<sup>128</sup> et ce malgré le déploiement de pulsions agressives intenses lui permettant de vivre un sentiment de vertige. Ainsi, non seulement certains acteurs peuvent-ils être tentés de retrouver un état particulier, mais aussi tentés de recréer cet état de sensations vertigineuses qui ont la capacité de provoquer l'oubli de soi et de ses propres problèmes quotidiens. C'est ce que Guillaumin nomme ici « réaction créative négative », c'est-à-dire le « besoin de se réparer à l'aide d'une topique ambiguë extra-territoriale [où] l'élaboration de l'œuvre y prend un tour à ce point compulsif, et y atteint un tel degré de masochisme que le Soi se colle en quelque sorte à l'œuvre et la confond avec lui-même, préférant consciemment – et parfois inconsciemment – se détruire à la tâche plus que de courir le risque de devoir se détacher ensuite de la création et d'exister par lui-même, quitte à reprendre alors plus tard d'autres démarches créatrices. »<sup>129</sup> Mais à ce jeu répétitif et volontaire, l'acteur ne fait que s'enfermer à l'intérieur d'un monde d'illusion et de désillusion : le théâtre ne permet plus alors à l'acteur de viser l'Autre tout en conservant un lien essentiel avec l'autre, c'est-à-dire le spectateur, mais tout juste de se divertir lui-même dans une immédiateté par le biais de ses propres sensations. Le mouvement de réitération du soi se retire alors de tout mouvement extatique et le sujet ne devient alors centré que sur lui-même, dans un mouvement purement narcissique, pourrait-on dire. Puisque dans les cas où le sujet cherche l'autoréparation, « la défense par la position créatrice – restaurant au-dehors la topique à l'aide du travail de l'œuvre –, [peut] s'emballer ou se pervertir. Son efficacité dans le travail de contention et de liaison

---

une sorte de panique voluptueuse. Cf. Roger Caillois (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, p. 50-68.

<sup>128</sup> Cf. Viens (1995). *Op. Cit.*

<sup>129</sup> Guillaumin. *Ibid.*, p.15.



de la destructivité se retourne alors contre elle-même. »<sup>130</sup> Voilà entre autres ce que dit Guillaumin en ce qui concerne le processus créateur quand il se transforme en une fonction autoréparatrice :

On peut supposer que ce destin de la fonction créatrice [...] implique une passionnalité narcissique quasi mélancolique dans laquelle l'appareil psychique est vécu comme projeté dans l'appareil de l'œuvre, celui-ci étant identifié au Moi. Cela au prix de sévères clivages qui interdisent tout plaisir fonctionnel faisant jouer ensemble Conscient, Préconscient et Inconscient en-dehors de la situation même d'acharnement créateur. La défense autoréparatrice ou palliative créatrice est ainsi tournée destructivement contre le Moi, et se sert, pour le détruire, de la recherche élatore esthétique elle-même, dont l'objet est à l'évidence, dans ces conditions, hautement chargé d'ambivalence : ensemble objet d'amour et objet de haine, les deux ne pouvant suffisamment être distingués, par l'auteur même, du sujet créateur dans l'entre-deux paradoxal ou l'aire transitionnelle de création (qui ne pourrait exister que d'une certaine mise en suspens du jugement d'identité dans le temps et le lieu du jeu créateur, au sens des concepts de D. W. Winnicott).<sup>131</sup>

Alors que « le pervers, lui, a un parfait savoir quant à la volonté d'exercer un pouvoir sur la jouissance, quant à ses intentions de la poursuivre sans relâche »<sup>132</sup>, dans un état de présence, au contraire, c'est l'œuvre elle-même, qui vient à prendre toute la place et qui permet à l'acteur de s'extirper lui-même de la rencontre avec l'Autre. C'est ainsi que l'état de présence n'est pas l'affaire d'un sujet qui réussirait à maîtriser son rapport à l'Autre, mais plutôt une impression de vivre une relation tout à fait inattendue avec cet Autre, au point de connaître la Chose présymbolique et de ne faire plus qu'Un : la Chose correspondant à ce temps mythique avant même que le sujet n'ait émergé.<sup>133</sup> C'est pourquoi Lacan affirme qu'il ne peut exister réellement

---

<sup>130</sup> *Idem.*

<sup>131</sup> *Idem.*

<sup>132</sup> Aron. *Ibid.*, p. 95.

<sup>133</sup> Raymond Aron écrit : « La reconnaissance s'instaure au lieu de l'Autre, un sujet ne peut se saisir comme sujet que s'il est sujet dans l'Autre. Malgré diverses dénominations (Autre primordial – Autre

d'expérience de la *Chose* étant donné que le sujet désirant n'existe pas encore à ce moment où la Chose prédomine. De ce fait, la présence n'est donc pas un phénomène qui se laisse happer et maîtriser puisqu'elle n'appartient plus au sujet lui-même : tout ce que peut alors faire l'acteur, c'est de se rendre *disposé à*, sans plus.

Mais, encore un fois, (et c'est ici que, paradoxalement, nous croyons que le jeu de l'acteur se rapproche parfois de l'expérience du joueur pathologique) il arrive souvent que cet état extra-quotidien d'instantanéité vécu dans le jeu théâtral marque le joueur ou l'artiste à un point tel que celui-ci maintienne un désir passionné de retourner au jeu dans le but de répéter cet état particulier, c'est-à-dire cette Autre jouissance qu'il tente alors de re-trouver par le biais de la répétition de l'objet partiel, c'est-à-dire de l'objet *a*. En effet, nous savons entre autres qu'il est très difficile pour certains acteurs qui ont connu les planches de s'en départir : plusieurs parlent d'ailleurs de la scène comme d'une drogue leur permettant parfois d'expérimenter un état extra-quotidien d'une telle intensité qu'aucune autre expérience ne serait en mesure de s'en approcher. Un Absolu si intense (par son caractère vertigineux) et si vrai (par son caractère régénérateur) que l'acteur refuse de l'abandonner quitte à vivre de pauvreté, dans l'attente qu'un nouveau rôle s'offre à lui dans un proche avenir. Ce qui est possible d'observer ici, c'est le goût de répéter de manière identique *ce qui a été* par une tentative de maîtrise de l'objet *a*, *représentatif du personnage en tant que création de l'œuvre*. Il n'est plus question de parler ici de *présence* ou d'état de présence, mais plutôt d'un phénomène basé sur le sujet à la recherche de sensations intenses ; recherche qui ne peut être que décevante si jamais le joueur cherchait à revivre cet état dans un but d'autoréparation puisque nous savons que cet état ne

---

réel – Autre du Savoir, Autre divin...), l'Autre est constitué par l'ensemble des signifiants, ce qui implique que le manque lui est inhérent. Aucun signifiant ultime ne garantit l'origine ou l'authenticité de la suite des signifiants. Et nous savons par expérience que malgré toutes les tentatives (religieuses, politiques, scientifiques [et nous ajouterions, artistiques]...) rien ne peut venir comme Savoir dernier sur ce trou. » *Ibid*, p. 90.

dépend aucunement de la volonté du sujet lui-même, mais plutôt du fait d'être psychiquement disposé à l'Autre.

Ainsi, pour certains ce n'est pas la présence comme telle que le joueur recherche, mais bien plutôt la possibilité de disparaître, de s'annihiler en tant que soi dans le jeu. En effet, il est possible dans l'art de l'acteur que le sujet tende à fusionner car, ne faisant plus qu'un avec le personnage, toute angoisse vécue par le sujet tend à disparaître le temps de son propre anéantissement. Ainsi, le joueur gèle (ou, pourrait-on dire, pétrifie) ses émotions en se coupant de lui-même et en fusionnant avec l'objet. Phénomène qu'il est d'ailleurs tout autant possible d'observer chez certains professionnels du théâtre en quête d'un état particulier, que chez certains amateurs ou certains débutants qui auraient une propension à fusionner avec l'objet, et qui, en fait, ont peut-être au départ été attirés vers le théâtre pour cette même raison.<sup>134</sup> En ce sens, l'on peut dire que la « création artistique tire sans doute parti

---

<sup>134</sup> Je me souviens entre autres d'une jeune comédienne qui montrait déjà une certaine difficulté à différencier le temps du jeu de celui de la quotidienneté avant même qu'elle ne soit professionnelle. Préparant alors au même endroit des auditions pour une école de théâtre, notre professeur m'avait demandé de lui donner la réplique, me permettant ainsi de montrer davantage aux juges de l'école ce que j'étais capable de faire. Nous rendant donc ensemble une fois par semaine chez le professeur, il arrivait à cette jeune fille en route pour notre cours de s'identifier en public, dans le wagon du métro, au personnage, dans le but de commencer à se préparer pour le cours en question. Ne se souciant alors ni de son partenaire, qui démontrait un malaise évident, ni des autres passagers qui se trouvaient dans le wagon (qui devaient bien penser, me disais-je, qu'elle était près d'un état de psychose), je dus me faire à l'idée que le contact entre nous deux n'existerait réellement qu'à travers nos personnages. Le goût de cette jeune fille de confondre alors jeu et réalité dénotait entre autres sa propension à fuir (tout en s'identifiant à l'objet) la réalité partagée pour annihiler un certain niveau d'angoisse que semblait lui procurer cette réalité (sociale). Si le théâtre fut pour elle et pour un temps bénéfique (ne lui servait-il pas d'exutoire ?), elle ne put à ce moment en faire un métier et pratiquer son art ; et, pourtant quelle grande comédienne elle semblait être ! Ce que j'appris alors par le biais de cette expérience (au risque de *faire cliché* !), c'est que le théâtre n'est pas là pour le comédien, mais que c'est plutôt le comédien qui doit être au service du théâtre. Car, même si cette jeune comédienne mettait beaucoup d'intensité à jouer son rôle, le fait de chercher ainsi à se fuir à l'intérieur de son personnage l'empêchait de jouer avec les autres le temps du jeu et de s'oublier dans le but de rendre l'œuvre qui, elle, ne lui appartenait pas. Cherchant ainsi paradoxalement à se fuir, le sujet apparaissait au contraire davantage dans l'aire de jeu empêchant ainsi le personnage de prendre naissance convenablement ; c'est-à-dire qu'en s'identifiant totalement au personnage dans le but de s'annihiler elle-même, le moi de l'actrice apparaissait davantage tout en anéantissant le personnage, et ce même si elle croyait au contraire disparaître sous le personnage.

d'une relative labilité de l'organisation psychique ; mais elle ne peut rien attendre de bon d'un psychisme trop confondu à ses objets ou, au contraire, trop facilement abandonné par eux. Il est cependant difficile de dire où sont ici les seuils du trop ou du pas assez, qui, dans chaque cas, ressortissent peut-être moins du type de personnalité que du genre d'équilibre qu'à un moment donné le sujet réalise dans le cadre de sa structure personnelle. »<sup>135</sup>

C'est d'ailleurs ici ce qui fait toute la différence entre les phénomènes d'instantanéité et d'immédiateté, c'est-à-dire ce qui différencie l'annihilation du temps que provoque un processus de déliaison et, donc, de désubjectivation, et la suspension du temps que permet parfois l'expérience de l'artiste dans son nouveau rapport à l'Autre. En fait, bien que le sujet disparaisse malgré lui et se retire dans une instantanéité, le soi est conscient de demeurer différent de l'Autre, c'est-à-dire de l'œuvre dans cette expérience. Même s'il arrive parfois que le sujet créateur ait l'impression malgré lui de se fondre dans l'Autre pour un instant, le soi ne se confond habituellement jamais entièrement avec l'Autre dans l'aire de jeu, et faire autrement pourrait relever d'une certaine forme de pathologie, puisque c'est par une mise à distance établie avec l'Autre devenu autre à l'intérieur de sa propre conscience (l'en soi)<sup>136</sup> que le soi a la possibilité, à l'intérieur de cet espace créé psychiquement, d'être conscient de lui-même et de se différencier de cet Autre. Et le fait de se fondre complètement dans l'Autre, pourrait de ce fait aboutir, dans le processus, à une annihilation des limites entre soi et l'autre au dehors de soi, c'est-à-dire à l'inacceptation des limites et des frontières de l'autre.

C'est un peu, comme nous l'avons décrit plus tôt, comme si le processus créateur, exigeant de la part de l'artiste de remettre en question ses propres frontières moïques,

---

<sup>135</sup> Guillaumin. *Ibid.*, p. 138.

<sup>136</sup> Cf. Hegel. *La phénoménologie de l'esprit*.



permettait malgré lui de rétablir de nouveaux liens et de nouvelles limites, dans un premier temps, entre soi et l'Autre (ici, l'œuvre), puis dans un deuxième temps, entre soi et l'autre (ici, le spectateur). C'est ainsi que, pour le soi de l'acteur, se sentir différencié de l'Autre, c'est-à-dire de l'œuvre, dans l'unité du soi, c'est aussi se positionner dans un deuxième temps par rapport à l'autre en tant que spectateur. Positionnement qui, de soi à soi comme de soi à l'autre, s'inscrit dans un mouvement instantanément réitéré de sorties et de retours de l'un vers l'autre, c'est-à-dire au dehors vers le spectateur et en lui-même comme un autre en soi, c'est-à-dire de soi à l'Autre.

Il faut d'ailleurs tenter de saisir ce phénomène particulier que vivent certains artistes en nous basant sur le fait que la répétition d'une mêmeté dépend justement d'une certaine forme de positionnement qui, lui, est dû à une réitération de la reconnaissance de soi dans le miroir de l'Autre en tant qu'œuvre. Ce moment particulier de la reconnaissance de soi dans le miroir de l'Autre se fonde sur un arrêt de l'image en tant que trace venant marquer les points saillants de son propre récit historique qui se répète en soi et qui provient avant tout de l'Autre devenu autre que soi (la société, la tradition, etc.). C'est ainsi que la « jouissance laisse des traces avec lesquelles le sujet se confronte et se positionne. »<sup>137</sup> Lacan a d'ailleurs bien décrit ce processus identitaire par l'explication du stade du miroir où l'enfant aura à se reconnaître, au travers la réflexion d'une image qu'il confondra au départ avec la réflexion d'un autre, étant lui-même encore incapable de se différencier de l'Autre, mais qu'il introjectera par la suite au moment de se différencier de cet Autre. C'est-à-dire qu'à partir d'une confusion entre soi et l'Autre, l'enfant se considérera dans l'image qu'il voit de l'Autre, dans le regard de cet Autre, pour être en mesure de considérer sa propre différence. De manière analogique, on peut ici établir une

---

<sup>137</sup> Aron. *Ibid.*, p. 81.

similitude entre le travail psychique opéré par l'acteur durant le processus créateur, et l'instauration du sujet au stade du miroir.

#### 2.4 L'état de présence : de l'expérience artistique à l'expérience mystique

C'est donc à partir d'un certain retour à la fusion avec cet Autre que l'artiste tout comme l'infans fait le chemin de l'identitaire, c'est-à-dire qu'en s'approchant d'une première confusion entre soi et l'Autre, il pourra à un moment s'éloigner à nouveau de l'Autre et posséder son propre regard sur cet Autre devenu autre que lui-même.

Pour utiliser la terminologie de Lacan, le mystique [tout comme ici l'acteur en état de présence] fait le voyage inverse de celui que fait le sujet pour se constituer. Il revient en arrière, traverse à rebours les différents stades du complexe d'Œdipe, remet en question le moi, c'est-à-dire l'image unie qu'il a de lui-même et échange pour finir la problématique de l'avoir pour celle de l'être (avoir ou être le phallus) [...], le phallus [étant] bien le signifiant de la connexion universelle ; c'est le symbole de l'harmonie secrète et sacrée des choses, le pont vers l'objet de désir, la Chose...<sup>138</sup>

Et ce voyage à rebours permet à l'artiste pour un instant ce retour illusoire à la Chose présymbolique, là où le sujet n'existe pas encore, donnant ainsi l'impression que le temps est suspendu. C'est ainsi que nous pouvons affirmer que l'état de présence est une mort à soi dans son rapport au désir et au temps, puisqu'il provoque à un moment particulier de la Jouissance, c'est-à-dire à son acmé, un arrêt sur image. En fait, l'état de présence se fonde sur « ...une absence de désir et de tout mouvement puisqu'il est [intemporel]. C'est un état que l'on peut comparer à un état de mort : une mort à soi, ou la mort du *je* puisque c'est un état qui transcende et transgresse [tout à la fois] sa

<sup>138</sup> Feyel, Juliette (2006). Une lecture lacanienne de D.H. Lawrence : La jouissance féminine et le phallus. Traduction de l'article « The Internal Travel Towards jouissance », publié dans *Études lawrenciennes* no. 34.

position. ».<sup>139</sup> La jouissance marquera alors l'émergence d'une stase (arrêt du mouvement) où l'existence symbolique est mise en difficulté ; stase qui marquera le positionnement du sujet, en équilibre entre l'état présymbolique et l'émergence de l'autre dans l'espace psychique, lui permettant d'accéder à l'état de sujet désirant. En effet, bien que le sujet se maintienne dans un processus répétitif lui permettant de maintenir un rapport à l'autre, c'est-à-dire son semblable, dans un mouvement temporel constant, il n'en demeure pas moins que le désir lui-même repose, comme processus, sur une répétition du sujet à la recherche incessante et inconsciente de l'objet perdu, faisant en sorte que le sujet s'inscrive dans une recherche constante et répétitive d'un retour à la position unaire.<sup>140</sup> « Car, en [ceci] réside l'essentiel de l'effet de ce qui, [...] dans le champ où nous avons affaire au sujet, s'appelle la répétition. La répétition est [ainsi] liée de façon déterminante à une conséquence [que le sujet] désigne comme l'objet perdu. Pour résumer, il s'agit essentiellement du fait que la jouissance est visée dans un effort de retrouvaille, et qu'elle ne saurait l'être qu'à être reconnue par l'effet de la marque. La marque même introduit dans la jouissance la flétrissure d'où résulte la perte. »<sup>141</sup> Et c'est en fait cette trace, cette blessure causée par la perte qui marquera le désir, chez certains, de connaître la jouissance dans le but d'abolir le sentiment de perte, en tentant d'effectuer un retour à l'Un. En effet, « la perte n'est pas sans rapport avec la façon dont nous fonctionnons comme désir, il suffit d'ailleurs de l'expérience, voire de la passion du jeu, pour le

---

<sup>139</sup> Viens. *Ibid.*, p. 127.

<sup>140</sup> Le fait que le sujet se maintienne par ce désir constant du retour à l'unité perdue est responsable, selon nous, de l'impossibilité de dépasser le subjectivisme ; concept sur lequel les phénoménologues, surtout depuis Husserl et Heidegger, se sont penchés et ont tenté tant bien que mal de dépasser. En fait, même si parfois les auteurs arrivent à certaines conclusions, tout cela ne demeure souvent que théorique, car le sujet désirant en tant que *Je* visera toujours à se maintenir, dans une recherche incessante de l'Un, c'est-à-dire l'unité perdue, confondant ainsi l'être avec le fondement d'un narcissisme primaire.

<sup>141</sup> Lacan, Jacques (2006). *D'un Autre à l'autre*. Paris : Seuil, p. 121.

voir. »<sup>142</sup> En fait, non seulement le joueur passionné du jeu, comme le dirait Lacan, mais aussi bien le mystique dans son rapport à l'Absolu comme effet de jouissance. Comme le stipule Raymond Aron, « une preuve se profile dans l'amour du mystique. Il pose Dieu comme un Autre ayant une substance d'Être, seul moyen de combler l'insoutenable trou originaire du sujet. »<sup>143</sup> La passion observée chez le mystique, tout comme chez certains artistes, qui se détermine souvent par un excès dans le désir constant de se lier à l'Autre, vise cet illusoire re-positionnement du sujet comme retour à l'Un.

Retour à l'Un donc qui a été décrit comme un état psychique auquel il est aussi parfois permis d'accéder à travers les formes transitionnelles de l'art, autrement dit par ces formes expérientielles qui permettent de se sortir de soi et de connaître un Ailleurs jouissif, c'est-à-dire le lieu de l'Autre. Sans pouvoir établir de parallèle parfait, il semble en effet que l'expérience mystique se rapproche de l'expérience de l'art par la description qu'en ont fait certains mystiques quant au sentiment d'union que ces derniers ont vécu en se constituant en *objet de l'Autre*. En effet, Vergote a analysé les expériences de deux mystiques, Thérèse d'Avila et Saint Jean de la Croix, et voici ce qu'il a écrit pour tenter de faire ressortir les similarités à partir de leurs expériences respectives : « le désir d'union qui sous-tend la quête mystique, vise à la présence immédiate avec l'absolu et à la suppression de toutes les limites. De soi, ce désir entraîne vers une communion où le moi coïncide avec l'infini. »<sup>144</sup> Henry Ey, de son côté, compare l'expérience mystique, l'expérience de l'art et l'expérience psychédélique, en prenant soin de départager les différents phénomènes. Par contre, malgré les différences se rapportant aux diverses significations existentielles et

---

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 127.

<sup>143</sup> Aron. *Ibid.*, p. 83.

<sup>144</sup> Vergote, A. (1978). *Dette et Désir, deux axes chrétiens et la dérive pathologique*. Paris : Seuil, p. 43.



sociales, il n'en demeure pas moins qu'il semble exister des similitudes entre les diverses expériences rapportées par les individus, qu'ils soient artistes ou mystiques :

Tous les auteurs (et les mystiques eux-mêmes) sont d'accord pour saisir ce qu'il y a de commun à ces expériences qui toutes commencent par l'anéantissement volontaire, laborieux ou instantané du monde de la réalité, par l'éclipse de la raison. [...] La différence [se trouve] dans le sens et la fonction de ses expériences dans l'existence. [Chez le mystique], c'est la sublimation qui porte à son plus haut degré de transcendance, au niveau d'une existence librement orientée, les sources intuitives qui constituent pour lui ses expériences mystiques, ses extases.<sup>145</sup>

Il semble donc que ce qui ressort de similaire à travers l'expérience des différents individus, mystiques ou artistes, est la recherche, par l'anéantissement du « monde de la réalité », d'un Ailleurs idéalisé qui commence par une rencontre symbolique avec l'Autre et qui, parfois, aboutit à une union qui, même si elle reste au fond illusoire, est ressentie de la part de l'artiste ou du mystique comme étant une union véritable avec l'Autre. Cette tentative de coïncider avec l'Autre dans l'ici-et-maintenant et d'accéder à l'Un représentant, pour plusieurs d'entre eux, la sublimation ultime et absolue de toute expérience connue ou re-connue. C'est aussi en ce sens que Mircea Éliade écrit :

En effet, les textes tantriques parlent toujours d'un dépassement paradoxal de la dualité, d'une «stase» où le sujet coïncide avec l'objet, le yogin avec l'Univers tout entier. Ce que l'on y appelle mukti, délivrance, c'est justement cette suprême unification du réel, que l'on obtient grâce au Yoga. «C'est lui (le yogin) qui est la déesse, lui qui est le dieu ; lui le disciple, lui le précepteur ; lui la méditation, le méditant et le médité» [...] Pendant cette «stase» (sahaja), l'Univers, l'homme, la divinité et la connaissance fondent l'une dans l'autre et parviennent à former une Unité.<sup>146</sup>

<sup>145</sup> Ey, Henry (1973). *Traité des hallucinations*, Tome 1. New York : Masson, p. 670-681.

<sup>146</sup> Eliade, Mircea (1949). *Le mythe de l'éternel retour*. Paris : Gallimard, p. 232.

Bien que l'artiste ne cherche aucunement à joindre l'Autre en tant qu'Absolu et que son expérience se définisse d'une toute autre manière tant psychiquement que socialement, elle comporte parfois un sens transcendant qui se rapproche du phénomène mystique quand elle parvient, par exemple, à lier le soi à cet Autre dont le sujet a tendance à se sentir éloigné et distant ordinairement : phénomène dont le but premier était de se différencier en installant une frontière franche entre le dedans et le dehors, mais qui, tout à la fois, a créé une tension que le sujet cherche à réduire et qui s'exprime par un état de présence. Un état qui pourrait être défini comme une exacerbation du sentiment que procure la rencontre avec l'Autre ; comme si la relation à l'Autre pouvait, à partir de cet instant, être créée à nouveau.

Une certaine immobilité, une stase, ou devrait-on dire, plutôt, une suspension du temps psychique qui, si elle s'approche de la mort, est bien au contraire, dans l'expérience relatée, représentative de la vie (dans son caractère le plus immédiat) et du sentiment d'*être* à l'instant où « le temps s'immobilise », à l'instant où le sujet se retire par l'impression de joindre l'Autre et de Jouir. D'ailleurs, si l'on en croit Éliade qui a étudié la question, c'est ce que vit le mystique par le biais de son expérience re-ligieuse, au moment où ce dernier est en *extase*, en union avec son objet d'adoration, et qu'il parvient à cette immobilité. En effet, c'est en ce sens que Éliade écrit : « Le présent-total, l'éternel présent des mystiques, est la *stasis*, la non-durée. Traduit dans le symbolisme spatial, la non-durée, l'éternel présent est l'immobilité. »<sup>147</sup>

C'est ainsi qu'à l'instar de l'éternel présent des mystiques, le présent-total, la stasis (dans le sens d'intemporalité) parfois obtenue à travers le jeu de l'acteur (ou de l'artiste) permet d'accéder à un positionnement de soi et à une reconnaissance de soi par la trouvaille de l'objet créé, c'est-à-dire au principe vivant d'une mêmeté,

<sup>147</sup> Éliade, Mircea (1952). *Images et symboles*. Paris : Gallimard, p. 105.

instantanément réitérée en soi ; re-nouveau que l'artiste a parfois la possibilité de redynamiser malgré lui à travers son jeu, c'est-à-dire au travers le lien renouvelé entre le sujet, l'objet d'art et le public. En ce sens, « si l'extase est négative, dans le sens d'une suspension de l'activité du moi – d'une suspension du discours et de la présence d'un vide interne – elle devient, dans l'après-coup, positive en tant qu'expérience ontologique »<sup>148</sup> dans un retour à l'être (être le phallus). En fait, non seulement ce vide psychique permettra au corps de donner toute la place à l'œuvre, mais sera ressenti tout autant au cours des premiers moments du processus créateur comme déstabilisant. Car c'est au cours de l'instabilité psychique créée par l'ébranlement créateur, que le vide ressenti tend à propulser instantanément le sujet vers les objets de l'œuvre le constituant et le contenant le temps de la création et de la représentation, permettant ainsi au soi de se re-connaître dans le regard de l'Autre représenté ici par l'œuvre. C'est donc « au lieu même où s'effectuent le retour du « dehors » et la rencontre du dedans avec le dehors (d'un dedans déjà marqué par son rapport originaire au dehors, et porteur des traces des excitations exogènes premières dont il a tiré ressources pour advenir) que vient s'inscrire l'œuvre créée. »<sup>149</sup>

En fait, nous pourrions donc dire que la sublimation que connaît l'artiste ou le religieux sert à réitérer le sujet dans un après coup où la pulsion tente de trouver son but, non plus dans l'objet, mais dans l'Autre idyllique et anobjectal, dans le but de viser à nouveau le versant narcissique. Car même si, comme le stipulait Freud, « la stase n'est pas en soi pathogène [au moment où] elle peut conduire [par exemple] à des comportements [créatifs] : sublimation, transformation de la tension actuelle en activité aboutissant à l'obtention d'un objet satisfaisant, »<sup>150</sup> il n'en demeure pas moins que le phénomène peut se transformer en un phénomène purement narcissique.

---

<sup>148</sup> Aron. *Ibid.*, p. 90.

<sup>149</sup> Guillaumin, *Ibid.*, p. 6

<sup>150</sup> Laplanche et Pontalis (2004). *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris : PUF, p. 463.



Nous savons « qu'il existe deux idées de sublimation dans le parcours de Freud : la première porterait simplement sur le changement de but en tant que déplacement de l'investissement sexuel et la deuxième s'accompagnerait à la retraite de la libido objectale sur le Moi. »<sup>151</sup> Freud a ainsi expliqué la sublimation du fait qu'il arrive parfois que s'accumule dans l'économie de la psyché une si grande somme d'excitations qu'elles commandent d'être déchargées et dirigées vers un but particulier, et qu'il est ainsi possible que ces pulsions soient détournées pour être sublimées. Il arrive par contre que dans le processus sublimatoire, comme par exemple chez les mystiques ou certains artistes, que les pulsions visent non plus un objet en particulier, mais l'Autre comme lieu de jouissance et de retour à la Chose. Et la Chose, étant par principe anobjectal, signifierait que la pulsion dans ce processus sublimatoire ne pourrait à ce moment viser aucun but puisque l'Autre vers lequel la pulsion était dirigée tendrait à disparaître. C'est-à-dire que l'objet disparaissant dans cette expérience (la *Chose* étant préobjectale), le sujet tend à se neutraliser tout à la fois. Une fois le sujet mis en suspend, la pulsion aura alors tendance à se propulser à nouveau et à viser un objet dans le but de maintenir les liaisons intactes. Il existe donc à ce moment deux possibilités, ou bien la pulsion vise vers l'intérieur, c'est-à-dire vers un objet narcissique, ou bien la pulsion vise vers le dehors, c'est-à-dire hors de soi vers l'Autre ; rapport à l'Autre faisant en sorte que l'artiste ou le mystique prend parfois, dans un effet de jouissance hallucinatoire, pour la Chose avec laquelle il croit avoir fusionné, le temps d'un instant, et qui l'amène à connaître un effet de pure jouissance. C'est en ce sens que Raymond Aron écrit : « Le trajet mystique peut se présenter sous la forme d'un passage du rapport à l'Autre [...] au faire Un. C'est bien entendu une erreur, nous sommes toujours ramenés au rapport à l'Autre même si un vécu d'unicité a été halluciné. Impossibilité d'articuler l'Un unifiant avec le Un comptable de même la tentative de récupérer l'Un pour le faire coïncider avec l'Autre échoue. Elle n'en reste pas moins la forme particulière

<sup>151</sup> Riolo, Fernando (2005). *Le sujet et l'objet de la sublimation*. Paris : PUF, p. 1492.



du mysticisme et aussi son échec. »<sup>152</sup> Ce qui signifie que la recherche identitaire ne sera au bout du compte efficace que dans la mesure où le sujet se reconnaît dans l'Autre puisque le sujet est constitué de l'image qu'il a perçue de l'Autre devenu autre dans le miroir, image de soi qui se maintient par un processus de présentification répétée de l'absence de cet Autre.

En fait, pour mieux comprendre, on peut encore ici se référer au stade du miroir tel que décrit par Lacan. En effet, dans ce processus identificatoire du stade du miroir, il est possible de remarquer que le *Je* s'est formé dans une connaissance de l'image d'un autre qui est devenu soi. « L'enfant ne se reconnaît en effet dans sa propre image que dans la mesure où il pressent que l'autre l'identifie déjà tel. Il reçoit ainsi, du regard de l'autre, l'assentiment que l'image qu'il perçoit est bien la sienne. »<sup>153</sup> Si donc au début il y a confusion entre soi et l'Autre, c'est la mise à distance qui permet de voir l'Autre comme un autre différent, mais qui, une fois son image reflétée dans le miroir, permet aussi de réaliser que cet autre c'est soi-même.

D'ailleurs, tout autant « Winnicott a souligné que l'environnement maternel avait une fonction de miroir dans le rapport premier. Quand le bébé regarde le visage de sa mère c'est lui qu'il voit, mais, au-delà, il est probable que tout ce que fait la mère est traité par le bébé comme un reflet de lui-même. [...] C'est bien sûr l'un des sens du terme « narcissisme » : l'enfant se voit dans l'autre, il se « sent » dans l'objet. »<sup>154</sup> C'est ainsi que la mise à distance de l'Autre à travers un jeu d'éloignement et de rapprochement permet tout à la fois d'instaurer à nouveau la position du *Je* par sa

---

<sup>152</sup> Aron. *Ibid.*, p. 91.

<sup>153</sup> Dor, Joël. *Ibid.*, p. 34.

<sup>154</sup> Roussillon et al. (2007). *Manuel de psychologie et de psychopathologie : clinique générale*. Paris : Masson, p. 74.

propre re-connaissance : le *Je* apparaissant dans le miroir de l'Autre devenu autre que lui.

En résumé, nous avons donc dit qu'il arrivait que l'acteur de théâtre, accédait parfois à une jouissance Autre et à une stase en tant qu'arrêt sur image de soi, donc à un processus narcissique de réitération de soi, dans un sens de re-positionnement, et aussi, parfois, à une re-connaissance de soi dans le regard réitéré de l'Autre par la répétition de l'œuvre, mais nous avons aussi remarqué que le fait de s'arrêter à soi ne doit être qu'instantané puisque le jeu dans son ordre symbolique serait alors menacé. C'est donc le fait de s'engluier dans une stase à la recherche continuelle du sentiment d'être-avec cet Autre, en tant que repli sur soi narcissique, qui équivaldrait à la pathologie dans le jeu. Mais comment se fait-il que certains soient portés à la recherche continuelle de cet Autre en tant que lieu de jouissance à travers certaines de leurs activités, et d'autres non ?

Nous allons maintenant continuer de nous questionner, et ce en nous basant, entre autres, sur les théories de Winnicott et de Lacan, à savoir s'il est possible que le jeu pathologique trouve son origine dans l'établissement d'une perversion dans l'organisation de la personnalité du sujet qui, tout en s'adonnant au jeu, tente de maintenir un lien avec l'Autre au point même de vouloir fusionner avec celui-ci par l'entremise d'un objet substitutif et transitoire<sup>155</sup>. En effet, n'est-ce pas sur cette

---

<sup>155</sup> Terme utilisé par Joyce McDougall pour rendre compte de l'objet qui, s'il semble comporter une certaine fonction transitionnelle, ne fait qu'en donner l'illusion. Elle écrit : « C'est là une autre manière de dire que l'activité ou la substance addictives sont les substituts d'un objet transitionnel ; cependant si cet objet représente le début de l'introjection d'un environnement à fonction maternante, les objets d'addiction ne remplissent pas cette fonction – raison pour laquelle j'ai appelé ces actes et substances « objets transitoires » plutôt que transitionnels. Les objets addictifs ne résolvent que momentanément la tension affective, car ce sont des solutions somatiques et non psychologiques, censées remplir la fonction maternante primaire manquante. Il est compréhensible que les comportements addictifs conduisent souvent à une attitude de défi vis-à-vis d'une force tierce qui revêt une signification paternelle. » in McDougall, Joyce (1996). *Éros aux mille et un visages*. Paris : Gallimard, p. 235.

organisation perverse du désir que repose l'expérience de certains joueurs excessifs quand ils n'ont de cesse de fusionner avec l'objet ? Ne désirent-ils pas eux aussi tenter de combler le manque dans l'Autre dans la mise en acte répétitive de leur jeu ? Ne cherchent-ils pas eux aussi à accéder à un renouvellement de soi dans leur tentative de combler leur propre manque par le biais de l'utilisation d'objet sans cesse réitéré (objet *a*) ?

## CHAPITRE III

### 3.1 Le jeu pathologique et la recherche de l'Autre absolu

En effet, n'est-ce pas en partie une impression d'*être-avec*, que le joueur excessif à travers sa recherche d'Absolu, là où aucune frontière, où aucun temps d'arrêt ne peut venir l'entraver, cherche à re-crée en premier lieu avec son objet de jeu, mais qu'une certaine déviance dans le trajet de sa propre histoire psychique l'a empêché de vivre adéquatement, c'est-à-dire dans un lien maintenu avec l'autre à travers un jeu transitionnel ? Autrement dit, le joueur n'a-t-il pas tenté, à l'instar de certains acteurs, de vivre, par le biais de ce qu'il croyait être en premier lieu un jeu, une expérience de plénitude (basée sur la retrouvaille de l'Autre), avant même que celle-ci ne se transforme en son contraire, c'est-à-dire une expérience subjective avide et vide de sens ? En effet, sa première intention, dans le fait de s'adonner à des jeux de hasard, n'est-elle pas parfois de connaître une expérience de renouvellement de soi que peut procurer le jeu en tentant inconsciemment de se joindre à l'Autre et de se retrouver enfin tel qu'il se sent *être* véritablement ? Autrement dit, en se fondant dans l'Autre par l'entremise de son objet de jeu, ne cherche-t-il pas à se retrouver tel qu'il se sentait originairement, dans son être propre tout en redécouvrant un Ailleurs, c'est-à-dire un Absolu en tant que lieu de l'Autre ? N'a-t-il pas enfin l'impression de s'extasier dans sa tentative de joindre l'Autre ? N'a-t-il pas l'impression qu'en transgressant la loi du monde du travail par un maintien constant dans le monde du jeu, de réussir pour quelques instants à combler le manque dans l'Autre ?



Car au tout début de l'expérience, le joueur a parfois l'impression de vivre un hors de soi, une fête, dans laquelle l'exaltation vient combler une perte occasionnant un manque qu'il tente de combler en faisant fi du tiers symbolique, responsable, quant à lui, d'un sentiment d'insatisfaction. En effet, il est possible d'observer chez le joueur excessif un besoin de s'extirper des instances quotidiennes insatisfaisantes en retournant jouer dans les bars ou les casinos à chaque fois que l'occasion se présente. Car le jeu fait oublier les tracas et les soucis de la vie quotidienne pour amener le joueur vers un état d'exaltation et de vertige. En fait, le jeu de hasard présente, dans sa première phase (phase de gain), certaines caractéristiques que comporte la fête dont la fonction première est d'établir « une rupture dans l'obligation du travail, [ainsi qu'une] délivrance des limitations et des servitudes de la condition de l'homme. [Dans la fête, tout comme dans la première phase du jeu de hasard,] c'est le moment où l'on vit [...] le rêve. On existe dans un temps, dans un état, où l'on est seulement tenu de dépenser et de se dépenser. Les mobiles acquisitifs ne sont plus de mise, il faut dilapider et chacun gaspille à qui mieux mieux ses richesses ».<sup>156</sup> Il est en effet possible de constater que la première intention du joueur excessif est de mettre la quotidienneté hors jeu en rêvant de s'éloigner le plus possible de son quotidien et de « faire la fête ». Selon Caillois, d'ailleurs, la première motivation du joueur excessif est de s'extirper d'une condition sociale déterminée qu'il répugne ; motivation que l'on peut observer tout autant chez celui qui achète des billets de loterie, que chez celui qui joue à la roulette ou aux machines à sou. En ce sens, le jeu de hasard représente au tout début une possibilité et un rêve de s'extirper de sa propre condition, et c'est ce rêve qui transporte le joueur et qui lui permet de se dépenser et de dépenser ce qu'il possède. En fait, pour « l'addicté (que son addiction soit boulimique, tabagique, médicamenteuse, alcoolique ou [bien qu'elle repose sur le jeu pathologique], son objet n'est pas vécu comme mauvais ; au contraire, il est recherché

<sup>156</sup> Éliade, Mircea (1950). *L'Homme et le sacré*. Paris : Gallimard, p. 166.

comme recelant tout ce qui est bon, tout ce qui dans des cas extrêmes, donne sens à la vie. »<sup>157</sup>

D'ailleurs, n'oublions pas qu'il est des joueurs qui n'ont aucunement besoin d'argent : plusieurs sont bien nantis et, pourtant, sentent tout de même le besoin pressant d'aller jouer. Il a même déjà été observé que le gain ne fait aucunement partie des motivations du joueur excessif, et que c'est avant tout ce que le jeu lui procure de différent et d'extra-quotidien qu'il recherche. Marc Valleur est d'ailleurs du même avis que Freud dans son analyse du jeu pathologique, quand il « élimine d'entrée l'idée que l'appât du gain soit la cause du jeu. Dostoeïvski [de son côté] est d'ailleurs [aussi] très explicite sur ce point : il n'y a d'autre but que le jeu pour le jeu [et le fait de gagner de l'argent en soi ne participe pas à ce besoin de jouer]. »<sup>158</sup> Au contraire, la phase de gain, qui emporte le joueur, dans les premiers mois de jeu, au paroxysme, correspond à un sentiment d'élévation, à une tentative d'éloignement du quotidien où celui-ci joue le tout pour le tout en ne comptant presque jamais ses dépenses. Pour le joueur, à ce stade, c'est « l'engagement dans le monde du jeu, avec peut-être la croyance que les gains vont pouvoir résoudre toutes les difficultés existentielles préexistantes. [Mais il est aussi possible de faire l'hypothèse que la] rencontre avec la chance [a] le rôle d'une déstabilisation, d'une perte de repères antérieurs... Cette première phase euphorique [étant d'ailleurs] analogue à la lune de miel toxicomane, durant ici quelques mois à quelques années. »<sup>159</sup> L'état d'euphorie étant ici lié au fait de dépenser tout ce que l'on possède, on s'éloigne ainsi des obligations, de la banalité et du sens de responsabilité, liés au monde du travail et à la quotidienneté. En effet, même quand il gagne au jeu, le joueur n'accumule que très rarement les gains, en misant, dans un état d'euphorie, la totalité de ce qu'il

<sup>157</sup> McDougall, Joyce (1982). *Théâtre du Je*. Paris : Gallimard, p. 75.

<sup>158</sup> Valleur, Marc & Christian Bucher (2006). *Le jeu pathologique*. Paris : Armand Collin, p. 72.

<sup>159</sup> *Ibid.*, p. 52-53.

gagne, en plus de dépenser tout le montant avec lequel il s'était présenté. Il est éclairant de voir comment Dostoïevski décrit cette sensation de tout miser ce qu'il possède et ce qu'il vient à l'instant de gagner, tout en y découvrant au même moment qu'il est en train de se *détruire* en misant sa propre vie :

Je n'avais rien calculé, je n'avais même pas entendu sur quel chiffre était tombé le dernier coup, et je ne l'avais pas demandé en commençant à jouer, ce qu'aurait fait n'importe quel joueur un tant soit peu réfléchi. Je sortis mes vingt frédéric d'or et les jetai sur le « passe » qui se trouvait devant moi. [...] J'avais gagné – et je misai le tout, une fois encore : ce que j'avais déjà, et ce que j'avais gagné. Trente et un ! claironna le croupier. Encore gagné. [...] On m'offrit trois rouleaux de cinquante frédéric, et dix pièces d'or [...]. Comme délirant de fièvre, je poussai toute cette masse d'argent sur le rouge – et je revins soudainement à moi ! C'est seulement là, cette seule fois, dans toute cette soirée, dans toute cette partie, que la peur me traversa comme un vent glacé et me fit passer un frisson dans les bras et les jambes. Je le ressentis avec horreur, je venais de le comprendre : ce que cela signifiait, pour moi, de perdre maintenant ! C'est toute ma vie que je venais de miser !<sup>160</sup>

Ainsi, le fait de tout miser et de s'élancer dans un hors de soi de manière inconsciente dans un excès de dépense, peut signifier, pour le joueur, une manière de réduire l'angoisse, mais du coup demeure significatif d'une tendance à la destruction en tant qu'anéantissement de soi. En ce sens, donc, s'il existe un côté addictif et festif dans l'expérience du jeu excessif, il existe aussi une grande part de toxicité dans le désir de s'empoisonner la vie, en détruisant, par exemple, sa propre estime par la dépossession de ses biens et par la perte de son réseau social du fait d'avoir perdu l'estime des autres, à un moment ou à un autre ; ou plus encore, par la perte de repères antérieurs constitutifs du sujet désirant.

En fait, si le personnage principal du roman découvre le fait de sa propre destruction avec horreur, c'est qu'il en vient à comprendre, à ce moment précis, que ce qu'il

---

<sup>160</sup> Dostoïevski, *op. cit.*, p. 163.

cherche à répéter par le jeu, ce n'est pas le sens créatif du jeu mais plutôt le sens de la mort par le biais de sa propre destruction. Si, donc, le jeu excessif vise à l'exaltation, nous verrons qu'il vise aussi la perte de soi comme source d'angoisse, et, donc, son propre anéantissement dans le but inavoué de recommencer à zéro. Ainsi, ce ne serait donc pas, avant tout, l'appât du gain qui porte le joueur à fréquenter les casinos et autres endroits de jeu, mais bien plutôt le besoin de se renouveler, tout en relâchant à la fois les tensions impossibles à gérer parce qu'impossibles à les représenter mentalement. C'est, selon nous, cette intention inconsciente du joueur pathologique, de se renouveler (c'est-à-dire de réitérer sa position en tant que soi et de se régénérer narcissiquement), et non seulement de changer sa condition économique et sociale, qui doit être prise en compte si l'on veut tenter de comprendre son expérience dans sa globalité, c'est-à-dire à partir de son vécu subjectif.

En effet, les premières expériences du joueur ou du toxicomane<sup>161</sup> semblent le transporter dans un Ailleurs, lui permettant quelques instants de croire en un certain bonheur dû au relâchement des tensions ; bonheur qui n'est tout au plus qu'une fuite loin de ses problèmes quotidiens (perte d'un être cher ; perte d'un emploi, etc.) et qu'il confond au tout début de son expérience avec des instants de liberté. Malheureusement, cette expérience répétitive et illusoire le propulsera dans un abîme aux effets de plus en plus délétères, l'amenant à fuir (à se fuir) et à se détruire toujours davantage. De ce fait, il est donc aussi possible de croire que cette première intention du joueur pathologique n'est pas seulement de se renouveler mais est aussi *doublée* d'une volonté de se détruire en s'éloignant de ses problèmes

---

<sup>161</sup> Si l'on parle tout autant du toxicomane que du joueur pathologique, c'est que l'on considère, à l'instar de Fénichel (1945), le jeu excessif comme une toxicomanie sans drogue. D'ailleurs, il est possible d'observer un lien entre prise de drogue et jeu pathologique : « les recoupements (overlaps) entre jeu pathologique et abus de substances psycho-actives sont très larges. Parmi les personnes en traitement pour dépendance à l'alcool ou aux drogues, de 9 à 14 % sont des joueurs pathologiques. [...] Il existe de fait des éléments communs entre d'une part l'alcoolisme ou la toxicomanie, et certaines personnes peuvent passer de l'une à l'autre de ces pathologies ». Valleur & all., *ibid.*, p. 63.



quotidiens (c'est-à-dire de l'autre insatisfaisant). C'est ainsi que nous verrons le joueur excessif passer de la fête dans la première phase de jeu (phase gagnante) à un sentiment de désespoir (troisième et dernière phase) de plus en plus profond puisqu'il n'arrive jamais à trouver un autre satisfaisant et à s'arrêter de jouer. Car si le jeu (par l'état de présence) permet parfois de vivre un Ailleurs (en tant que lieu de l'Autre) et de s'éloigner de la quotidienneté insatisfaisante, il devrait se fondre a priori sur le maintien du symbolique. Malheureusement, quand le jeu perd son caractère symbolique, il n'est alors plus représentatif d'un langage symbolique et d'une conversation de soi à l'autre, ni même non plus d'une conversation de soi à soi, mais s'inscrit plutôt dans une fixité narcissique. Ainsi, pour celui qui refuse le seuil symbolique délimitant le jeu, le lien essentiel lui permettant de s'unir à l'autre n'est plus. C'est alors que resurgit le besoin de s'enfermer dans l'immédiateté éternelle de son propre corps à la manière du nourrisson dont l'aperception est dominée par les réactions circulaires primaires (le somatique) ; domination qui vient lui assurer le sentiment d'unité parfaite, ne trouvant la stabilité de l'objet qu'à l'intérieur de son propre corps et par le biais de son monde sensoriel.<sup>162</sup> L'hypothèse ordalique qui a été soulevée, entre autres, par Marc Valleur pour tenter de comprendre le jeu excessif va aussi dans le même sens : la prise de risques peut être recherchée, chez certains sujets qui cherchent à s'approcher le plus possible de la mort dans le but, souvent inavoué, de renaître. Ainsi, s'il existe dans le phénomène de jeu pathologique un pendant suicidaire, il est aussi possible de remarquer une volonté de renaître et de se régénérer très souvent rattachée au jeu. Le joueur développe alors une tendance à la destruction en quelque sorte par l'anéantissement de tous ses moyens financiers, ou de son pouvoir social, dans le but inconscient de repartir à zéro pour tout recommencer.

---

<sup>162</sup> Cf. McDougall, *Ibid.*

### 3.2 Dénier de la séparation et recherche de l'unité perdue

Celui qui cherche à se réunifier de manière absolue à travers la fusion à l'objet, demeure en ce sens, nostalgique de cette unité parfaite et éternelle qui s'est un jour transformée malgré lui en une relation à l'autre différent de lui-même. Il en ressent l'angoisse au fond de lui-même, et demeure incapable d'accepter l'irréversible et l'inévitable ; c'est-à-dire incapable d'accepter le fait que cette séparation sera toujours ressentie comme une perte que chacun conserve en lui-même tout au long de sa vie. Souvent prêt à tout pour revivre quelques instants de cette unité perdue, il finit par s'installer à jamais dans un état fusionnel et à dépendre du jeu. Celui-là ne veut plus en sortir et habiter le monde qu'il fuit de peur d'être blessé. À force de se maintenir dans l'intemporalité de la fête et du jeu, il finit par s'attacher et à dépendre de ce qui, auparavant, lui permettait de connaître la joie. Mais cette dépendance au jeu, à l'alcool, aux substances, à la foi, tend à le désintégrer psychiquement et à maintenir sa conscience dans l'intemporalité et l'informe. Ainsi, au lieu de faire jaillir le temps (l'instant) et donc, de faire « entrer en présence », le jeu excessif abolit le temps qui la délimite. Car, cette entrée en présence que permet le jeu, par une mise en relation avec l'autre, ne peut s'effectuer que dans une répétition du même, et jamais par une tentative de se fondre à l'objet dans une répétition de l'identique.

C'est ainsi que la motivation de celui qui ne veut plus se sortir de la fête est la quête de l'unité perdue ; croyant retrouver l'unité en s'attachant à ses propres sensations, il s'y attache de plus en plus. Le toxicomane, tout comme le joueur excessif, est à la recherche de cette éternité par le refus de toute délimitation et de tout arrêt de l'état festif. Il n'existe en lui aucune possibilité de satisfaction quant à l'objet de son désir faisant en sorte qu'il tende à se maintenir continuellement, à travers cet état, à l'intérieur d'une relation fusionnelle avec son objet. Mais, ce lien n'est qu'illusoire puisque en fait, le joueur excessif se retrouve plutôt seul avec lui-même, enfermé dans son propre univers naturel et sensoriel et, de surcroît, de plus en plus dévitalisé. Le

dynamisme du joueur étant a priori fondé sur la recherche constante de cet état antérieur d'unité absolue, il finit par s'épuiser graduellement : toute son énergie et sa vitalité servant avant tout à se maintenir à l'intérieur du monde de la fête et à refuser que cela ne s'arrête.

Mais, en refusant toute limitation, le jeu perd de sa fonction symbolique essentielle de liaison : la personne ayant tendance à se suffire à elle-même, le symbole formant le trait d'union avec l'autre perd de son sens. Le joueur tend alors à s'autodétruire, dans le but inavoué d'un retour à l'état antérieur anorganique, et ainsi réduire à néant les tensions liées au sujet. La pulsion de mort prend alors le pas sur la pulsion de vie, la déliaison visant la disparition du sujet et le retour à un paradis perdu. Et c'est justement dans la compulsion de répétition que la pulsion de mort se donne le mieux à voir, et ce même si elle reste souvent liée à une notion érotique ; le but de l'Éros étant de lier et, donc, de conserver les liens intacts garantissant les fondements narcissiques. C'est ainsi que le joueur excessif (tout comme, d'ailleurs, le toxicomane), à la manière de Narcisse, finit par s'enfermer en lui-même en miroitant sa propre image à la recherche de l'unité perdue. En effet, tout comme Narcisse, le dépendant au jeu ou à l'alcool demeure incapable de se soustraire à lui-même. Et cet attachement à l'image reflétée empêche à la fois l'instauration d'une distance dans laquelle la rencontre avec un autre devient possible.

D'ailleurs, la tendance narcissique de la personne vivant avec un comportement de dépendance semble s'instituer comme un vrai paradoxe. En effet, c'est tout de même par une recherche constante de l'Absolu et d'une relation parfaite et instantanée avec l'Autre qu'il tente tant bien que mal de se reconstruire et d'entrer en contact avec cet autre qu'il repousse tout à la fois. C'est au départ ce qu'il cherche le plus ardemment et ce qu'il tente de créer d'instant en instant par l'abolition des frontières entre lui-même et l'Autre : par l'absorption de la drogue ou l'utilisation d'un jeu il tente de se lier définitivement à l'objet. Mais c'est justement sa volonté constante de se lier à

l'Autre et de refuser tout arrêt et toute limitation qui l'empêche paradoxalement de se mettre vraiment en relation avec autrui et qui détermine son choix d'objet comme étant narcissique. Car, en réalité, ce qu'on peut observer chez le joueur excessif, c'est une attitude d'isolement qui lui permet de s'imaginer en lien parfait avec l'Autre, et ce, même si dans le fond, ce n'est tout au plus qu'un fantasme. En effet, il s'agit de tenter, par exemple, d'entrer dans l'espace de jeu d'un joueur pathologique au moment où il se lie à l'écran de l'ALV<sup>163</sup> pour réaliser jusqu'à quel point il s'est enfermé en lui-même : votre présence peut le déranger au point même qu'il en devienne violent et vous repousse.

La personne dépendante au jeu refuse de s'arrêter et répète inlassablement et de façon identique les détails de la mise en scène lui permettant de croire au maintien d'un lien parfait avec l'Autre comme lieu de jouissance ; mais, en fait, de la même manière que se serait comporté Narcisse dans sa relation à l'autre qui, dans la répétition et la reproduction du double de lui-même, confond son propre reflet avec celui de l'autre. Ainsi, en retournant constamment se perdre dans le jeu, la personne qui a une tendance narcissique (choix d'objet narcissique) vise à chaque fois la transe ou le vertige que lui procurent ses propres sensations qu'elle a un jour confondues, dans le miroitement de son double, avec un autre que soi. En effet, tout comme Narcisse, au début de ses conduites, elle croit vivre un type de relation extraordinaire et original avec l'autre et le monde environnant. Se liant à l'autre à l'aide de son objet particulier (substance ou machine de jeu), tout en s'affairant à admirer sa propre image dans le tourbillon de ses propres sensations, elle *croit* pouvoir accéder à un monde merveilleux et fantastique qui, écartant littéralement la vie quotidienne, la fascine entièrement.<sup>164</sup> C'est d'ailleurs ce qu'on peut observer chez le joueur excessif quand il est intoxiqué et qu'il fusionne avec l'objet, au point par exemple de ne plus

---

<sup>163</sup> ALV : Appareil de loterie vidéo.

<sup>164</sup> Winnicott. *Ibid.*, p.42.



être conscient d'autre chose autour de lui, que la machine à sous. À ce moment, le sujet tend à disparaître à l'intérieur d'une certaine fixité sensorielle, fixité servant à créer une immobilité temporelle et psychique, gelant du coup l'angoisse et les affects menaçants. Le joueur se met alors à fantasmer en se retirant de tout lien avec l'autre par un processus d'immobilisation du temps. On peut dire, à l'instar de Winnicott, que le joueur n'est plus à ce moment même en mesure d'imaginer, puisque l'imagination inclut en elle-même un facteur temps, alors que le fantasme sert avant tout à se faire disparaître dans un jeu excessif en visant l'immobilité temporelle et psychique. En effet, « on constate, [selon Winnicott] qu'un facteur temps est à l'œuvre, différent selon que [la personne] fantasme ou qu'elle imagine. Quand elle fantasme, ce qui se passe se passe immédiatement, à ceci près que rien n'arrive. » Quand le joueur excessif arrive à fantasmer au point de s'annihiler, la perception de sa propre excitation corporelle se confond alors avec la perception de l'autre et les frontières entre le dehors et le dedans tendent à disparaître, provoquant de la sorte un sentiment de bien-être et d'exaltation ; et tout en découvrant cet état illusoire et merveilleux (surtout, en ce qui concerne le joueur excessif, durant la première phase de jeu), la personne désire alors s'y arrêter et s'y fixer à jamais.<sup>165</sup>

En effet, la première phase du jeu pathologique (tout autant que celle de la toxicomanie, d'ailleurs) ne représente ni plus ni moins qu'un monde idéal (moi idéal), c'est-à-dire une parcelle d'un paradis perdu, du fait que le joueur tente de se retrouver, à l'instar du nouveau-né, dans un monde absolu et sans limite. A ce stade, il est possible de voir le joueur s'installer dans un état d'excitation et dépenser alors sans compter tout ce qu'il possède, refusant littéralement de poser un regard sur l'autre et de le prendre en considération, de peur que celui-ci ne devienne une entrave

<sup>165</sup> « La répétition de l'identique peut aussi bien appartenir à une réalité sensible au sein de laquelle [...] la frontière séparant l'intérieur de l'extérieur reste incertaine. Il peut en découler [...] des répétitions que j'oserais dire imitatives où telle caractéristique des activités perçues [...] est englobée pour être ensuite fidèlement reproduite. » De M'Uzan, Michel. *De l'art à la mort*. Paris : Gallimard, 1977, p. 91.

dans la possibilité de vivre son état d'euphorie.<sup>166</sup> Mais, en fait, ce n'est pas seulement à la phase de gain que le joueur tend à se retirer, mais au cours des trois phases, c'est-à-dire tout autant à la phase de perte (deuxième phase), qu'à la phase de désespoir (troisième et dernière phase). Car, dès qu'ils découvrent la possibilité de se répéter dans la mise en scène du jeu, les joueurs vouent une adoration sans limite à leur objet au point de désirer continuer à jouer indéfiniment, c'est-à-dire pour l'éternité si cela était possible. C'est en ce sens que Dostoïevski écrit, en parlant des joueurs compulsifs :

A onze heures, seuls les joueurs authentiques, les *enragés*, restent autour des tables de jeu, ceux pour qui n'existent [...] que la roulette, ceux qui ne sont venus que pour elle, qui ne remarquent presque pas ce qui se passe autour d'eux, qui ne s'intéressent à rien de toute la saison, qui ne font que jouer du matin au soir et seraient prêts, sans doute, à jouer du soir jusqu'aux aurores, si cela était possible.<sup>167</sup>

Ainsi, les vrais joueurs pour Dostoïevski, sont ceux qui s'intéressent et qui se passionnent pour l'objet de jeu au point de ne plus jamais s'arrêter de jouer ; au point aussi de n'avoir de regard que pour cet objet, les rendant de la sorte aveuglés à l'autre et à leur environnement. Par ce processus auto-concentratif, le joueur cherche alors à faire disparaître ce qui se trouve autour de lui (en tout ou en partie), dans le but de se lier indéfiniment à l'objet de jeu. En ce sens, il semble que plus le joueur se lie à la roulette ou à la machine à sous, plus il se rapproche, si l'on considère le comportement du joueur d'un point de vue métaphorique, de l'état du nourrisson qui n'a de cesse de téter à la mamelle jusqu'à plus faim, n'étant à ce moment aucunement

---

<sup>166</sup> Nous pouvons ici nous baser sur une observation qu'a fait André Lussier quant à sa compréhension d'un de ses patients qui était joueur pathologique : « Quant au conflit mettant en cause le Moi idéal confronté au Surmoi, ce premier exposé vise à rendre compte de la suprématie, quoique vacillante, du Moi idéal face à un Surmoi qui n'arrive pas à imposer sa loi. La personnalité du « joueur » en question peut être vue comme reposant sur une structure narcissique où sont venues se greffer de sérieuses tendances à la compulsion. » in André Lussier (2006). *La gloire et la faute* : essai psychanalytique sur le conflit qui oppose narcissisme et culpabilité. Montréal : Presses de l'Université du Québec, p. 70.

<sup>167</sup> Dostoïevski. *Ibid.*, p. 162.

en mesure de voir autre chose que le sein. Ce n'est pas un hasard si Dostoïevski qualifie les vrais joueurs d'enragés, puisqu'à l'instar du nourrisson, ils sont prêts à mordre avec avidité<sup>168</sup> le sein (l'objet de jeu), tellement ils l'aiment et l'adorent, au point même parfois de le détruire (et d'en finir avec la table de jeu), et par le fait même, de *se* détruire en anéantissant tout ce qu'il possède (argent, énergie et estime de soi), mais du coup tout ce qu'il *est* et qui peut le maintenir dans un rapport à l'autre. Les *vrais joueurs*, comme le dit si bien Dostoïevski, ne voient plus alors en l'objet de jeu que ce sein qui leur a possiblement manqué symboliquement et qu'ils tentent à chaque fois de retrouver en se collant le plus possible et le plus souvent à leur objet dans le but de s'aveugler et de s'anéantir.

Bien évidemment, la prise d'alcool et de drogue vient très souvent amplifier cette impression de fusionner de façon totale avec leur objet. En effet, il est souvent possible de voir les joueurs pathologiques s'intoxiquer pour jouer ; d'ailleurs, « ...si l'on étudie les joueurs pathologiques en traitement, de 47 à 52 % d'entre eux se révèlent aussi présenter une dépendance ou un abus d'usage d'alcool ou de drogues. »

<sup>169</sup> L'alcool et la drogue offrant la possibilité de mieux faire disparaître le monde autour de soi, le joueur arrive beaucoup plus facilement à ne se concentrer que sur l'objet de jeu.

Mais, en plus de l'ingurgitation de l'alcool et de la drogue, le type de jeu lui-même auquel le joueur s'adonne peut souvent faire en sorte d'augmenter le sentiment de fusion avec l'objet. Il a d'ailleurs déjà été démontré que l'écran vidéo, et ce, que l'on joue à l'argent (ALV) ou bien que l'on joue à des jeux purement fantaisistes (videogames) comme ceux auxquels se livrent les adolescents, semble, plus que tout

---

<sup>168</sup> Nous expliciterons plus tard comment peut s'instaurer l'avidité chez le nourrisson ; avidité qui est essentiellement liée à l'autodestructivité et que l'on retrouvera plus tard chez le joueur pathologique.

<sup>169</sup> Valleur, op. cité, p.63.



autre jeu, permettre cette fusion et cet anéantissement de soi. C'est d'ailleurs sûrement pour cette raison que les ALV deviennent très vite si populaires partout où on les installe, et deviennent très vite l'objet d'une problématique sociale.

[En effet, ces] ALV, appareils de loterie vidéo, deviennent vite, partout où ils sont autorisés, le principal instrument de jeu. Ils sont aussi pointés comme le plus souvent en cause dans le jeu abusif, pathologique, ou problématique. Cela tient sans nul doute au fait qu'ils impliquent le minimum de socialisation, donc de regard d'autrui. Le caractère solitaire de cette pratique est une cause possible de ses abus, et montre l'importance des lieux de jeu, comme espaces de socialisation.<sup>170</sup>

Il a aussi pu être observé que ces appareils de jeu peuvent facilement être associés à la prise d'alcool puisque plusieurs d'entre eux sont installés dans les bars.<sup>171</sup> C'est ainsi que, sous l'effet de l'alcool ou de la drogue et rivés à l'écran, les joueurs sont de plus en plus en mesure de se retirer des autres, de s'isoler et de faire fi du tiers (symbolique). L'aire intermédiaire d'expérience étant ainsi de plus en plus réduite à néant dans l'effectuation de ce type de jeu, le joueur finit par s'effacer pour ne laisser dans l'espace de jeu que l'image de l'écran qui lui dicte le rythme et le mouvement à travers son propre déroulement. En fait, plus le joueur fusionne avec l'écran, plus ses représentations internes s'effacent, tendant de plus en plus à s'approcher de la transparence ou, autrement dit, de la mort psychique. Il semble, de ce fait, exister chez le joueur excessif un désir d'en finir avec toute temporalité et de se désubjectiver, c'est-à-dire un désir de non désir, effaçant du coup toute transitionnalité et toute symbolisation le temps du jeu. L'acte du joueur devient alors un agir qui se répète inlassablement ; et plus le joueur répète, plus le jeu perd de son

---

<sup>170</sup> Valleur, *Ibid.*, p. 20.

<sup>171</sup> Cf. Chevalier & al, *op. cité*. Au Québec, les ALV étaient, jusqu'à tout récemment, aménagés derrière des isoloirs pour permettre aux joueurs de se retirer davantage des autres joueurs ou clients. Une autre forme qui peut être encore plus insidieuse repose sur la mise en marché des casinos virtuels, où le joueur se retrouve isolé chez lui, à jouer pendant des heures, sans aucun regard de l'autre.



caractère symbolique, puisque le joueur tend à répéter l'acte a-vide et ainsi à l'a-temporaliser psychiquement.

### 3.3 De la mélancolie à la phase maniaque

Joyce McDougall s'est particulièrement intéressée à l'économie psychique des sujets qui, par l'effectuation de certaines activités répétitives, comme par exemple dans les conduites addictives, se retrouvent souvent dans l'agir. Selon elle, ceux qui sont portés à l'agir présenteraient des difficultés à élaborer suffisamment certains de leurs conflits psychiques ; demeurant incapables de se les représenter mentalement et faute de pouvoir se contenir, les tensions pulsionnelles cherchent alors à s'écouler et à se vider directement en dehors, c'est-à-dire hors de soi. Pour certains, « cette façon de fonctionner émane d'une économie psychique bien structurée, où actions et réactions tendent à prendre le pas sur l'élaboration mentale. Pour surmonter les conflits et la douleur, l'activité psychique, qui aurait pu aboutir à une pensée constructive et à des expressions dites sublimatoires [...] est court-circuitée pour s'exprimer uniquement dans un agir immédiat et répétitif. »<sup>172</sup> Il est intéressant de voir que même si ces difficultés peuvent être considérées comme étant communes à tous, soit la difficulté de vivre avec la perte, et avec l'angoisse due à la perte, que cette angoisse corresponde à l'angoisse de castration liée à la perte originaire ou que cette angoisse soit d'ordre secondaire, c'est-à-dire, par exemple, liée à la perte d'un travail ou d'un être cher, certains auront plus de difficultés que d'autres à vivre avec cette angoisse. Les termes de « mère abyssale et d'enfant bouchon » utilisés par McDougall vont d'ailleurs dans le même sens que Lacan quand celui-ci parle du sujet qui, en tant que phallus métaphorique, tente de combler le manque dans l'Autre, mais un Autre qui ne désirerait, dans la perception de l'enfant, qu'être comblé à tout jamais.

---

<sup>172</sup> McDougall. *Ibid.*, p. 134.

L'émergence de l'angoisse de castration peut, dans ces conditions, favoriser chez l'enfant certaines réactions défensives destinées à la neutraliser. Ces constructions psychiques défensives, outre qu'elles témoignent du refus d'accepter la différence des sexes, attestent donc tout aussi bien du travail psychique mis en œuvre précocement pour contourner l'incidence de la castration. De tels processus défensifs, s'ils persistent, prédisposent et orientent le cours de l'économie psychique dans des voies d'accomplissement stéréotypées structurellement.<sup>173</sup>

Pour ces sujets en particulier, la douleur due à un fond dépressif récurrent ne pourra être évacuée qu'en la déchargeant pulsionnellement en dehors vers un objet transitoire<sup>174</sup>, que ce soit au travers la mise en acte d'une sexualité perverse, ou toute autre forme d'addiction. McDougall spécifie que, s'il est banal de voir la plupart des individus utiliser de tels actes-symptômes, comme le fait de boire ou de manger à l'excès (ou tout aussi bien, selon nous, de s'adonner au jeu excessif), pour noyer un chagrin, en tant que défenses, certains auront plus que d'autres tendance à utiliser ces moyens défensifs de manière répétitive et auront, plus que d'autres, des difficultés à se contenir. En effet, chez certains, « la décharge dans l'agir [restera] le mode privilégié [leur permettant] de maintenir l'homéostasie psychique chaque fois que leur équilibre économique est menacé, soit sur le versant objectal soit sur le versant narcissique. »<sup>175</sup>

Ainsi, pour certains sujets il demeure difficile, voire impossible, de représenter certains affects dépressifs ou angoissants qui demeurent, pour l'économie psychique, inénarrables et irréprésentables. Cette incapacité fait alors en sorte qu'ils trouvent des moyens pour garder ces affects hors du conscient, mais étant donné que le refoulement n'a pas agi par un effet de représentation, ils ne peuvent que les agir en

<sup>173</sup> Dor, Joël (1987). *Structure et Perversions*. Paris : Denoël, p. 144.

<sup>174</sup> Terme utilisé par Joyce McDougall pour désigner l'objet qui, même s'il présente certaines caractéristiques de l'objet transitionnel, n'en garantit pas la fonction symboligène.

<sup>175</sup> McDougall, *Ibid.*, p. 135.

les plaçant en dehors, c'est-à-dire hors de soi, à travers un acte. McDougall se rapproche d'ailleurs de notre concept quand celle-ci rajoute que « cette tentative d'évacuer la douleur mentale à travers l'acte constitue un élément important dans la sexualité perverse ; [et qu'elle] se manifeste également dans les addictions de toute sorte ». <sup>176</sup> Cette forclusion de l'affect se base sur une organisation psychique où la faillite des représentations mentales va de pair avec la tendance à l'agir et à la décharge de la tension. Ainsi, la répétition tend à se former dans l'agir, hors de toute mentalisation. C'est en ce sens que Pontalis écrit à propos de la compulsion de répétition : « Ce qui se répète, je ne dis pas ce qui se ressasse mais ce qui insiste, est ce qui n'a pas eu lieu, n'a pas trouvé son lieu et qui, n'ayant pas réussi à advenir, n'a pas existé comme événement psychique. [...] Là est le paradoxe de la répétition. On répète comme au théâtre mais dans l'absence, le vide de tout texte. On répète du hors-texte, de l'incrusté, non de l'imprimé... ». <sup>177</sup> La dimension pulsionnelle prenant alors le dessus sur toute forme de mentalisation qui permettrait de s'éveiller au regard de l'autre et à une communication possible avec cet autre, fait en sorte d'abolir le principe même du jeu. Car « si les pulsions sont aux sources du ludique, elles sont aussi, paradoxalement, une menace pour le jeu. [...] Le jeu suppose que l'éveil pulsionnel ne soit pas excessif. Au-delà d'un certain seuil, l'excitation pulsionnelle conduit à un sentiment de confusion. On atteint là une des limites du jeu : l'excitation (hors de la parole, de la communication). » <sup>178</sup>

En fait, cette tendance à la répétition où s'exprime une faillite des représentations peut dépendre d'une organisation psychique particulière où la marque de l'en-plus de la jouissance s'est installée, à un point tel que le sujet n'a de cesse d'en faire la

---

<sup>176</sup> *Idem.*

<sup>177</sup> Pontalis, J. B. (1997). *Ce temps qui ne passe pas*. Paris : Gallimard, p. 27.

<sup>178</sup> Roussillon et al. (2007). *Manuel de psychologie et de psychopathologie : clinique générale*. Paris : Masson, p. 175.

demande de manière répétitive. Car, la personne qui expérimente des conduites addictives, tout en cherchant à expérimenter une certaine forme de fusion avec son objet de jeu, tente de retrouver son objet primaire, ou une partie de son objet primaire manquant, voire de se lier à l'Autre en tant que Chose et, tout en se désubjectivant, de re-crée l'Un, c'est-à-dire l'unité perdue et présymbolique. « N'est-ce pas effectivement ce qui apparaît dans [cette] expérience ? La combler du mythe d'une unité primitive, d'un paradis perdu, soi-disant achevé du trauma de la naissance, n'est-ce pas tomber dans ce qui est justement en jeu dans l'affaire du névrosé [ou de l'addicté] ? »<sup>179</sup> C'est en effet cette recherche constante et incessante de l'Autre comme lieu de jouissance, que Lacan a décrit comme étant une perversion, c'est-à-dire comme une inversion du principe même du désir ; le désir qui s'était structuré dans un mouvement de l'Autre à l'autre tout en visant, par contre, tout à la fois l'objet *a*, l'objet perdu, s'installant dorénavant dans un mouvement inversé et unidirectionnel de l'autre à l'Autre, au travers la relation stéréotypée entretenue avec un objet ou une activité particulière.

---

<sup>179</sup> Lacan. *Ibid.*, p. 261.



## CHAPITRE IV

### L'HYPOTHESE DE LA PERVERSION DU MODE DE RELATION A L'OBJET

Notre recherche s'appuie donc ici principalement sur une hypothèse voulant que les conduites addictives représentent un caractère transitoire puisque plusieurs de ces comportements s'effectuent par le biais d'une relation à un objet transitoire qui s'instaure en tant qu'objet fétiche substitutif de l'Autre.<sup>180</sup> L'analyse de l'objet fétiche nous permettra donc, à ce stade-ci de la recherche, de préciser l'importance et la valeur de l'objet transitionnel dans son utilisation symbolique, ainsi que les défaillances de la mise en place de l'objet transitionnel pouvant intervenir dans le développement psychique du sujet.

À partir de cette nouvelle analyse, il nous sera possible de déterminer les relations existant entre l'utilisation d'une sexualité addictive et celle d'un jeu excessif en tant que mise en acte de la perversion comme organisation psychique. En effet, bien qu'il y ait une différence évidente quant à l'érotisation de l'acte, pouvons-nous penser qu'il puisse exister certaines similitudes entre le comportement du pervers sexuel et celui de la personne aux prises avec un comportement addictif ? Le joueur excessif, par exemple, qui utilise un objet transitoire à l'intérieur de son jeu, ne se base-t-il pas sur la même organisation psychique que le pervers sexuel dans l'utilisation de l'objet fétiche ? Bien qu'il nous sera impossible de définir en détails chaque élément

---

<sup>180</sup> Cf. McDougall (1982). Op. cit.

constitutif de l'objet fétiche, nous tenterons d'extirper les grandes lignes concernant son instauration et son utilisation. Pour ce faire, nous tenterons, dans un premier temps, de déterminer l'origine psychogénétique de la perversion sexuelle ; dans un deuxième temps, de rendre compte des raisons de l'utilisation d'un objet fétiche ; et, enfin, dans un troisième temps, de préciser le lien existant entre l'objet fétiche et l'objet transitoire tel qu'utilisé par le pervers, c'est-à-dire tout autant certains joueurs excessifs que certains sexoliques, par exemple. Nous verrons qu'il existe effectivement des recoupements et que la perversion, comme l'a fait ressortir Lacan, repose sur le fait d'une perversion à l'intérieur de l'organisation psychique.

#### 4.1 Origine psychogénétique de la perversion

En fait, si nous désirons comprendre de quelle manière s'est installée l'organisation perverse, il faudra en premier lieu considérer l'attribution phallique à laquelle le sujet en tant que sujet désirant s'est référé pour s'organiser. En effet, nous avons vu qu'en passant de l'être à l'avoir, le sujet cessait de combler le manque dans l'Autre, c'est-à-dire qu'il cessait d'être le phallus métaphoriquement responsable de la jouissance de la mère, au moment où il a l'impression de posséder le phallus. Ce sens de l'avoir ne peut dépendre que de l'introduction d'un objet tiers qui viendra médiatiser la relation unaire dans laquelle l'enfant jouit tout en croyant être lui-même l'objet du désir de l'Autre en tant qu'Autre tout-puissant. L'objet tiers s'insérant dans la relation entre la mère et l'enfant faisant en sorte de créer une distance, instaure du coup un manque comme moteur du sujet désirant.

En fait, si la relation fut à l'origine instituée avec un Autre tout-puissant, l'avènement de l'objet tiers, responsable de l'accès au symbolique, barrera dorénavant l'accès à cet Autre ; et à partir de ce moment, cet Autre manquant sera dorénavant visé dans le

désir, c'est-à-dire comme désir de l'objet *a*, désir de l'objet perdu. Par contre, s'il arrivait que cet objet tiers ne se présente pas, d'une manière ou d'une autre, et que la mère ne désire pas ailleurs qu'en son propre enfant, l'organisation perverse risque de s'installer. En effet, l'objet tiers représentatif de l'objet paternel permet, par sa fonction, de symboliser le manque et, quand cet autre demeure absent, le sujet tend alors à se figer dans la représentation de ce manque impossible à symboliser. Il en gardera le besoin de se lier à l'Autre tout en conservant un sentiment de toute-puissance auquel il s'identifie et qu'il attribuait à l'origine à cet Autre, comme lieu de jouissance et de parfaite prédilection. C'est peut-être pourquoi le joueur de Dostoïevski affirme que « même si cela est étonnant, puisqu'il n'a pas encore gagné, [qu'il agit] comme un homme riche, et [qu'il] ne peut s'imaginer d'une autre façon », <sup>181</sup> exprimant par là le fantasme de complétude et de toute-puissance qu'il se doit d'entretenir s'il veut être en mesure de jouer sans se soucier du lendemain (réflexion qui, si elle était présente chez le joueur, serait liée à la castration mais qui doit être mise de côté dans le but de perpétuer son type d'activité répétitive).

« Tant que la mère incarne l'Autre dans la dynamique du désir de l'enfant, celui-ci reste captif de son identification phallique et reste ainsi imaginativement protégé de ce qui pourrait remettre en question la toute-puissance qu'il a aveuglément prêtée à la mère. » <sup>182</sup> Ainsi, le désir n'étant pas médiatisé par l'objet tiers, le sujet risque alors de se perpétuer dans la recherche de la jouissance de l'Autre, puisque ce refus de la castration amène l'enfant à ne jamais renoncer à l'objet primordial de son désir. « En ce sens, il continue à adhérer pleinement à l'idée que l'autosuffisance maternelle est

---

<sup>181</sup> Dostoïevski. *Ibid.*, p. 65.

<sup>182</sup> Dor, Joël (1987). *Structure et Perversions*. Paris : Denoël, p. 134.

la seule dimension qui légifère l'ordre du désir. La question de la différence des sexes est récusée pour un temps. »<sup>183</sup>

L'enfant, refusant alors la loi-du-père, s'installe dans un désir perpétuel de l'Autre pour lequel il croit combler le manque en tant que phallus imaginaire. C'est en ce sens que Lacan écrit : « le pervers est celui qui se consacre à boucher le trou dans l'Autre. »<sup>184</sup> Car, « le problème soulevé par le point d'ancrage du choix pervers ne peut être saisi que dans le contexte de la logique phallique activement mise en acte sur le terrain de la dialectique œdipienne. Ce point d'ancrage [...] témoigne d'une adhésion singulière à la dimension du désir et de la castration, d'où le caractère de stratégie limite que le pervers déploie à l'endroit de la Loi et de la symbolisation. »<sup>185</sup> C'est pourquoi Lacan parle de père-version puisque le mode de jouissance entretenu chez le sujet dépendra justement de la version quant au type de relation entretenue psychiquement avec le père en tant qu'instance symbolique médiatrice. La question principale se rapportant à la perversion étant celle-ci : l'enfant sera-t-il en mesure d'accepter ou non l'avènement du père ? Tout dépendra alors de l'attribution du phallus et, ainsi, du passage de l'être à l'avoir chez l'enfant qui acceptera ou non, imaginairement, de ne plus être le phallus comblant le manque, au moment où l'objet paternel, en tant que père imaginaire, s'institue en tant que rival phallique. À ce moment particulier, l'enfant pourra envisager d'accepter la différence des sexes : la mère n'étant plus elle-même en mesure, dans l'imaginaire de l'enfant, de combler son propre manque à travers un lien fusionnel maintenu avec son propre enfant représentatif de l'être phallique.

---

<sup>183</sup> *Idem.*

<sup>184</sup> Lacan, Jacques (2006). *D'un Autre à l'autre*. Paris : Seuil, p. 253.

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 133.



En fait, l'enfant, se considérant à l'origine, comme étant le phallus capable de combler le manque, il en vient à considérer la mère comme possédant elle-même le phallus à l'intérieur de cette relation unaire et fusionnelle en opérant un déni de la réalité. Mais, « la femme n'ayant pas le pénis dans la réalité, le fétichiste va incarner l'objet supposé manquer en lui substituant un autre objet dans la réalité. C'est en ce sens que l'objet fétiche devient le substitut du phallus de la femme (de la mère) auquel a cru le petit enfant. »<sup>186</sup> La perversion débute à ce stade où rien dans l'économie du sujet ne donne la possibilité de symboliser le phallus, si ce n'est l'objet fétiche. En effet, étant donné la difficulté d'accepter le fait qu'il ne pourra jamais combler le manque dans l'Autre, l'enfant en sentira l'angoisse puisque, l'ordre de la castration ne s'étant pas instauré convenablement, le deuil de la *Chose* ne parvient pas à être parachevé. « Le cas de figure du fétichisme suppose [alors] l'intervention d'un processus défensif [dont] la stratégie de défense est associée à un mécanisme corrélatif : l'élaboration d'une formation substitutive. »<sup>187</sup> C'est justement ce phénomène fétichiste observable chez certains joueurs, au moment par exemple où ces derniers utilisent un objet (l'écran ALV) avec lequel ils tentent de fusionner ou qu'ils tentent de se lier à la table de jeu, qui nous permet de croire que le jeu pathologique, en tant que phénomène d'addiction, correspond, dans l'organisation psychique de certains de ces sujets, à une organisation perverse. L'organisation perverse venant paradoxalement s'instaurer comme un moyen pouvant limiter la jouissance à travers l'utilisation d'un objet fétiche. Comment cela est-il possible ?

En fait, dans le cas où il y aurait impossibilité pour l'enfant de s'individuer convenablement, un processus d'objectivation s'installera où ce dernier investira de manière répétitive un objet non encore symbolisé dans le but de ne pas connaître la mort psychique : solution addictive qu'a trouvée le sujet et que semble perpétuer le

---

<sup>186</sup> *Ibid.*, p. 146.

<sup>187</sup> *Idem.*

joueur pathologique. S'il est donc intéressant de concevoir le jeu addictif à partir de l'organisation perverse, il nous faut tenter de comprendre cette organisation de telle manière qu'elle juxte la condition de la psychose. Une juxtaposition, par contre, qui est réduite par le fait que chez le pervers, l'élément du Nom-du-père est paradoxalement advenu puisque c'est par la transgression et le défi à l'encontre de sa loi que le pervers se maintient ; comportement de défi et de transgression d'ailleurs tout autant observable chez le joueur excessif dans sa tentative de maîtriser la chance et son destin, et de faire fi des autres dans son aire de jeu.

C'est ainsi que, paradoxalement, par le fait de rechercher l'Autre, il tente avant tout de le maîtriser puisque cet Autre duquel il ne s'est pas encore complètement séparé, pourrait être représentatif de son effondrement si jamais il arrivait dans les faits à fusionner : le mode de perversion viendra donc s'installer comme un moyen pouvant limiter la jouissance à travers l'utilisation d'un objet fétiche. Car, dans cette mise en acte répétitive, c'est l'Autre que le joueur cherche à faire jouir et jamais lui-même, puisque la pure jouissance, dans la possibilité de jouir de l'Autre, pourrait signifier pour lui l'effondrement : la *Chose* étant représentative de la mort du sujet. Et, dans ce processus, c'est lui-même qui se place en position d'objet pour assurer la jouissance de l'Autre, devenant ainsi, tout en s'objectivant, le fétiche pouvant combler le manque dans l'Autre : c'est donc toujours l'Autre qui doit jouir, mais jamais le sujet lui-même qui risquerait de courir à sa perte. N'est-ce pas cette signification qu'il porte à lui-même comme à l'Autre que vise le joueur de Dostoïevski, quand, parlant de sa vieille tante pour qui il se substituera en tant que joueur au casino, il dit : « Je restais quand même sidéré qu'elle affirmât une telle possession sur ma personne, qu'elle fut d'accord pour exercer un tel pouvoir et qu'elle me dit en face : Marche à ta perte, moi, je reste en dehors. Cela dépassait

même les limites de l'esclavage et de l'anéantissement. Après cela, le maître ne peut qu'élever l'esclave jusqu'à lui. »<sup>188</sup>

Dans ce jeu de substitution, le joueur n'a-t-il pas l'impression de combler le manque dans l'Autre en tant que phallus imaginaire dans la possibilité que l'Autre jouisse ? Car c'est en jouant à sa place, c'est-à-dire à la place de l'Autre, en se rendant esclave à l'Autre, déchet de l'Autre, pourrait-on dire, que le sujet croit pouvoir le maîtriser. Mais l'organisation perverse du joueur excessif demeure une énigme puisque tout en se protégeant de l'effondrement, il crée le moyen défensif qui lui-même mènera à l'impossibilité d'un jouir, mais un moyen défensif qu'il confondra parfois avec une certaine jouissance. En effet, définissant le paroxysme de la jouissance, c'est en ce sens que le joueur de Dostoïevski affirme avec force : « Oui, il existe une jouissance dans le dernier degré de l'humiliation, de l'anéantissement. Je n'en sais rien, peut-être, il y en a une aussi dans le fouet, quand il vous claque sur le dos, qu'il vous déchire les chairs. »<sup>189</sup> La jouissance n'est ainsi jamais disponible pour le joueur excessif sinon en croyant l'atteindre en se faisant déchet de cet Autre dans l'anéantissement de soi, et ce à chaque fois dans le but de se donner entièrement à cet Autre idyllique qui l'a, croit-il, un jour abandonné et qu'il tente incessamment de retrouver mais sans jamais l'atteindre.

#### 4.2 Les activités perverses et l'objet fétiche

Ainsi, le phénomène de perversion se rapporte essentiellement au fait de *pervertir* le mode de relation que la personne entretient avec l'objet. L'énergie et la passion

---

<sup>188</sup> Dostoïevski. *Ibid.*, p. 51.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 46.

investies dans un objet en particulier, sexuel ou autre, traduisent un besoin instinctuel que la personne a de s'identifier à lui, ou plus, de fusionner avec lui. Bien qu'il existe des différences phénoménologiques dans la manière d'utiliser l'objet fétiche, les raisons poussant le pervers à son utilisation répétitive originent, selon Masud Khan, d'une *perversion* du mode relationnel établi par la mère avec son nourrisson au stade fusionnel. C'est-à-dire que l'attitude de la mère avec son enfant, au moment « où le soi et les limites du moi (corps) sont en train de se cristalliser et de s'établir », <sup>190</sup> fait défaut. Khan rajoute ici un élément particulier dans la compréhension de l'origine psychogénétique de la perversion, en émettant l'hypothèse qu'en plus du fait que la mère a alors tendance à investir de manière excessive les soins corporels à son enfant, elle le fait plutôt de manière impersonnelle. C'est ainsi que, selon ce dernier, le premier mode de relation mère-nourrisson, inévitablement introjecté par l'enfant, se base essentiellement sur une composante objectivante puisque la mère, au moment de prodiguer des soins physiques, tend à le traiter comme une « création-chose et non comme une personne. » <sup>191</sup> Alors que la relation à ce stade devrait s'effectuer essentiellement sur un mode fusionnel, une dissociation est vécue par l'enfant, lui retirant la possibilité, dans un premier temps, de fonder son identité à partir d'un processus de création primaire (omnipotence), et, dans un deuxième temps, de se séparer et de se différencier pleinement au moment opportun. C'est-à-dire que la distance que la mère instaure dans sa relation avec le nourrisson fait en sorte qu'il ne peut, dans un premier temps, se sentir comme une entité puisque cette entité se forme a priori à partir d'une fusion mère-nourrisson. Habituellement, cette fusion primaire permet à l'enfant, dans un deuxième temps, de prendre conscience de l'objet en tant qu'objet subjectif à partir d'un sentiment de toute-puissance, comme s'il créait à

---

<sup>190</sup> Khan., Masud R. (1979). *Figures de la perversion*. Paris : Gallimard, 1981, p.35.

<sup>191</sup> *Ibid.*, p.19.



chaque fois l'objet toujours déjà existant (création primaire).<sup>192</sup> Mais, dans cette relation maternelle inadéquate, l'enfant ne peut arriver à créer au bon moment un sentiment de toute-puissance puisque que la fusion globale originaire sur laquelle se fonde ce sentiment n'a pas existé.<sup>193</sup>

Ce surinvestissement relationnel de la mère à l'enfant s'exprime par un processus d'idolâtrie qui vient se substituer au processus intrapsychique normal d'idéalisation. L'enfant est traité comme un objet culte jusqu'à la phase œdipienne au moment où la mère, s'apercevant alors du caractère excessif de son attachement envers son enfant, l'abandonne. Cette deuxième étape devient cruciale, puisque l'enfant passe du sentiment d'être idolâtré à un sentiment brusque (ou, pourrait-on dire, brutal) d'abandon. À partir de cette séparation, l'enfant ressentira une angoisse et un vide, puisque la relation directe et exclusive entretenue avec sa mère, qui lui permettait de se contenir et de remédier à une identité diffuse, n'est plus. « La pathologie du moi spécifique du fétichiste est ainsi reliée à l'échec de l'établissement d'une autonomie secondaire. »<sup>194</sup>

#### 4.2.1 De l'objet fétiche et de l'objet transitionnel

Plus tard, l'adulte ressentira, périodiquement, le besoin de se fondre à un objet particulier pour combler le vide ressenti. Le comportement de perversion s'installe donc à chaque fois par une ré-activation de l'acte où la personne tente de « re-crée

---

<sup>192</sup> cf. D. W. Winnicott, *Jeu et Réalité*. Paris : Gallimard, 1975.

<sup>193</sup> L'enfant devra donc s'attacher à la mère (réelle) en tant qu'objet pour se contenir. Le processus intrapsychique objectivant est alors, à ce stade, déjà entamé.

<sup>194</sup> Khan. *Ibid.*, p.207.

concrètement l'unité originelle », <sup>195</sup> en se fusionnant avec son objet particulier. C'est-à-dire que, dans un but réparateur, le pervers sent la nécessité de ré-actualiser le mode de relation primaire mais, à chaque fois, cette mise en acte s'instaure telle qu'il l'a connue, c'est-à-dire physiquement fusionné et affectivement dissocié. Étant donné cette distance affective internalisée et entretenue, tout rapport sexuel initié avec une autre personne s'effectuera de manière objectivante et jamais de manière intime. C'est pourquoi l'intégration d'un objet fétiche en tant qu'objet phallique dans son rapport à l'autre devient capitale et s'insère entre lui-même et l'autre à l'intérieur d'une *technique d'intimité* particulière. Cet objet peut être un objet empirique, comme il peut tout aussi bien être le partenaire lui-même ; mais généralement, seule une partie physique du partenaire (le prépuce-fétiche, par exemple) est utilisée comme objet culte. Khan relate d'ailleurs l'expérience d'un de ses patients qui avait littéralement l'impression de fusionner avec le prépuce-fétiche en l'incorporant par son activité, et ainsi, avoir l'impression de joindre l'Autre tout en comblant le manque, comme le dirait Lacan.

En fait, même s'il est possible que le partenaire lui-même soit utilisé comme objet, il est évidemment plus aisé pour le pervers sexuel d'utiliser, comme objet culte, une seule de ses parties physiques, puisqu'a priori, ce n'est pas le sujet en soi que ce dernier cherche à rencontrer par le biais de son activité, mais, bien lui-même à travers un processus d'idolâtrie répété (identification narcissique). En effet, à l'intérieur de son activité, c'est avant tout l'objet qui fascine le pervers, et non la personne elle-même (bien que l'apparence, l'attitude ou le comportement du partenaire puissent représenter des qualités particulières qui sont alors transmises, par un processus de fantasmatization, à l'objet). N'est-ce pas cette possibilité d'une rencontre malencontreuse et menaçante d'un autre sujet que certains joueurs excessifs (ceux qui s'adonnent, entre autres, exclusivement aux jeux vidéo, ou bien aux appareils de

---

<sup>195</sup> Khan. *ibid.*, p.188.



loterie vidéo) tentent d'éviter par l'utilisation exclusive d'un objet réel dans le jeu pathologique ? C'est-à-dire qu'en utilisant un objet bien délimité auquel ils peuvent fusionner, ces personnes encourent beaucoup moins de risques d'intrusions menaçantes dans l'aire de jeu. En fait, si cette intrusion est menaçante, c'est parce qu'elle nuit à tout coup à l'accès ou au maintien de l'état fusionnel recherché ; état fusionnel recherché tout à la fois dans le but de recréer psychiquement la relation originaire et de maintenir l'objet tiers à l'écart. En fait, c'est justement le fait d'avoir refusé la présence de l'objet tiers, par un désaveu de la loi-du-père, qui assure le maintien de la relation fusionnelle et originaire avec l'objet auquel il se passionne.

Mais, a priori, ce qui demeure spécifique à l'objet fétiche, c'est le type de relation fusionnelle que le pervers entretient avec lui et qu'il perpétue à l'intérieur de toute dramatisation.<sup>196</sup> Selon Masud Khan, l'objet fétiche est partiellement utilisé par le pervers à la manière d'un objet transitionnel puisque, non seulement s'installe-t-il dans un acte re-présentant le lien fusionnel originaire (mère-nourrisson), mais, à travers son utilisation, l'acte se traduit, un peu à la manière d'un objet transitionnel, par une expérience-écran contre les états d'angoisse.

Car, incapable d'entrer en contact avec l'autre de manière intégrée, le pervers se sert d'un objet pour régresser et réparer ce qui, en lui, devait être entièrement fusionné mais qui s'est instauré à l'état dissocié. De cette manière, on peut dire que l'activité répétée du pervers « se rapproche [...] d'un état transitionnel entre la relation au soi et la relation à l'objet, où ni le soi ni l'objet ne sont pleinement différenciés en tant

---

<sup>196</sup> En fait, même si le pervers utilise un objet c'est aussi parfois sur l'activité en soi qu'il se fixe : « Dans les perversions, la fixation se fait, non sur un objet, mais généralement sur une activité. » In Khan, Masud. *Ibid.*, p.29. C'est-à-dire que l'utilisation, qu'en fait psychiquement le pervers, est plus importante que l'objet réel en soi. C'est d'ailleurs peut-être en ce sens qu'il est possible d'observer la structure perverse tout autant chez le joueur de poker que celui qui joue à l'ALV, car même si le poker permet moins de fusionner à l'objet, c'est la manière excessive et compulsive de s'attacher à l'activité qui permet de dire que la structure psychique du sujet est tout autant perversie.

qu'entités séparées. »<sup>197</sup> C'est-à-dire qu'en tentant de nier la séparation vécue de façon brutale à la phase œdipienne, le pervers recrée, à travers son activité répétitive, une illusion (réparatrice) de fusion avec sa mère. Malheureusement, au travers ses rencontres dramatisées, le pervers ne fait que répéter inlassablement le même schème : fusion corporelle et dissociation affective. C'est pourquoi nous préférons plutôt utiliser le terme de *transitoire* dans ce cas de figure ; terme inventé par Joyce McDougall pour qualifier l'objet qui, s'il se veut réparateur, ne le devient jamais dû au fait de mettre hors de l'activité l'objet tiers responsable de la symbolisation et qui pourrait mettre un frein à cette fusion avec l'Autre. En effet, bien que cette répétition s'institue à tout coup à partir d'un besoin de réparation, on peut dire qu'elle est paradoxalement et tout à la fois la cause de son impossible restauration, puisque le pervers ne fait que répéter l'événement à l'origine de sa problématique identitaire.

#### 4.2.2 La valeur réparatrice de la répétition de l'acte

D'ailleurs, comme nous l'avons vu précédemment, selon Winnicott, c'est au cours du processus de séparation et de différenciation que l'objet transitionnel apparaît dans le passage d'un état de fusion à un état séparé. Cette mise à distance de l'objet, assurant du même coup une intégration du soi et une différenciation d'avec l'Autre, comme le dirait Joël Dor, passe toujours par trois étapes originaires et essentielles. En effet, le soi se forme, dans un premier temps, à partir d'une perception primaire : originairement, l'enfant détermine l'objet maternel comme étant lui-même. Il n'existe alors aucune frontière entre le nourrisson et l'Autre. Dans un deuxième temps, l'enfant prend graduellement conscience, par un processus de destruction de l'objet (le jetant hors de lui), de l'existence d'un objet subjectif (partiellement séparé

---

<sup>197</sup> Khan. *Ibid.*, p.182.



et autre que lui). Et, c'est tout à la fois à partir de la naissance de l'objet, que le sentiment d'être, comme sujet, s'instaure. Mais cette séparation sujet-objet installe alors une tension que l'enfant tente d'annihiler par l'utilisation d'un objet transitionnel. Dans ce processus, l'objet symbolique doit réussir à effectuer une transition constante et active chez l'enfant qui passe d'un état d'union originaire à un état de relation.

Le problème fondamental du pervers réside justement dans une absence de symbolisation de *l'objet* qui s'avérerait pourtant essentiel pour créer un soi intégré.<sup>198</sup> Car, l'attitude de la mère, à ce stade, a incité l'enfant à s'attacher perpétuellement à la mère elle-même en tant qu'objet, plutôt que de s'en séparer symboliquement à l'aide d'un objet transitionnel. C'est d'ailleurs à partir de plusieurs études de cas et de la description du type de relation entretenue par le pervers avec son objet, que Masud Khan en arrive à affirmer que l'objet fétiche se rapproche d'un objet transitionnel. Voici ce qu'il affirme à propos de l'objet fétiche :

...pour le pervers, l'objet, son objet, a essentiellement valeur d'objet transitionnel : par son empressement à s'y soumettre, à être, dans un premier temps, inventé, manipulé, usé et médusé, dévasté et mis au rancart, chéri et idéalisé, identifié symbiotiquement et privé de vie. Ce que l'objet ne peut faire, pour le pervers, c'est le guérir des déviations intervenues dans son développement et relatives à son intégration du moi, état suscité par les défaillances maternelles.<sup>199</sup>

---

<sup>198</sup> Freud (1920) décrivait déjà ce phénomène en définissant la compulsion de répétition de l'adulte : "En revanche, chez l'analysé, il apparaît clairement que la compulsion à répéter dans le transfert les événements de l'enfance se place de toute façon en dehors et au-dessus du principe de plaisir. Le patient se conduit là d'une façon tout à fait infantile et nous montre que les traces mnésiques refoulées de ses expériences vécues originaires ne sont pas présentes en lui à l'état lié et sont en fait, dans une certaine mesure, inaptées au processus secondaire." « Au-delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*. Paris : Payot, trad. Jankélévitch, 1981, p.79.

<sup>199</sup> Khan, Masud R. (1979). *Figures de la perversion*. Paris : Gallimard, p.36.

Car, c'est bien par le biais d'un objet (que nous qualifierions plutôt dans ce cas de transitoire) et dans la répétition d'une mise en acte que le pervers tente à chaque fois de réparer une défaillance qui s'est instaurée dans le processus originaire de son identité. Mais, malgré cette volonté (inconsciente) de réparation, le fait même de répéter l'acte dans son mode transitionnel et archaïque empêche une re-constitution de son moi : tout ce que fait le pervers, c'est de perpétuer un mode relationnel pré-symbolique inadéquat où la mère l'idolâtrait et l'objectivait. C'est en effet avec ce sentiment internalisé que le pervers entre en relation intime à l'intérieur de son activité et à l'aide de son objet fétiche, l'empêchant de la sorte d'instaurer une nouvelle identité. Et c'est donc de cette manière que le pervers s'enferme à l'intérieur d'une circularité d'événements répétitifs et objectivants sans être jamais capable de s'en extirper.

Masud Khan a donc bien décrit les difficultés rencontrées lorsque la mère (l'objet primaire) a tendance, au cours de la phase symbiotique, à objectiver et à sur-stimuler l'enfant tout en se coupant affectivement de celui-ci ; attitude qui pousse l'enfant (et plus tard l'adulte) à développer un lien pervers à l'objet. Alors que la relation à ce stade devrait s'effectuer essentiellement sur un mode fusionnel, une dissociation est vécue par l'enfant, lui retirant la possibilité, dans un premier temps, de fonder son identité à partir d'un processus de création primaire (omnipotence), et, dans un deuxième temps, de se séparer et de se différencier pleinement au moment opportun, c'est-à-dire au moment où celui-ci sentira de la haine pour l'objet. C'est-à-dire que la distance affective que la mère instaure dans la relation avec le nourrisson fait en sorte qu'il ne peut, dans un premier temps, se sentir comme une entité puisque cette entité se forme a priori à partir d'une fusion mère-nourrisson. Habituellement, cette fusion primaire permet à l'enfant, dans un deuxième temps, de prendre conscience de l'objet en tant qu'objet subjectif à partir d'un sentiment de toute-puissance, comme s'il créait à chaque fois l'objet toujours déjà existant (création primaire). Mais, dans cette relation inadéquate, l'enfant ne peut arriver à créer au bon moment un sentiment de

toute-puissance puisque la fusion globale originaire sur laquelle se fonde ce sentiment s'est instaurée sur des bases incomplètes.

L'attitude de la mère envers l'enfant est donc tout aussi importante dans le lien fusionnel qu'au moment d'être agressée par ce dernier (moments qui peuvent être simultanés). En fait, la mère ne devrait jamais se servir de son nourrisson pour se sécuriser ou pour se contenir. S'il arrivait que l'angoisse de la mère soit trop envahissante (dû à une incapacité d'être seule, par exemple), il sera difficile pour elle d'accepter le fantasme d'haïr ou d'être haïe par son nourrisson puisque cette haine aura tendance à se traduire chez elle par un abandon ; abandon d'elle-même par son nourrisson ou de son nourrisson par elle-même qu'elle ne saurait supporter faute de pouvoir se contenir elle-même psychiquement et de pouvoir demeurer seule sans être débordée par une certaine forme d'angoisse primitive. Par contre, dans les cas où la relation se passe passablement bien (c'est-à-dire une relation ni sous-stimulée, ni sur-stimulée), la mère devrait être en mesure d'accepter son propre fantasme de haine envers son nourrisson un court laps de temps et devrait tout aussi bien, immédiatement après, être en mesure de démontrer autant d'amour qu'elle lui prodiguait l'instant d'avant ; cette contiguïté amour-haine de la part de l'objet primaire établissant en quelque sorte les limites du soi par un processus d'introjection et d'identification projective. Autrement dit, si la mère est en mesure de montrer sa propre existence (ses propres limites) en refusant de se laisser agresser, elle est tout de même en mesure de lui montrer aussitôt son amour (son attachement), et, donc, tout à la fois, l'importance que le nourrisson représente à ses yeux.

#### 4.2.3 L'objet transitionnel comme substitut du premier objet : le sein

Comme nous l'avons souligné précédemment, dès la première phase de jeu du joueur excessif (phase gagnante), on peut observer que la fusion à l'objet ressemble à s'y méprendre à la fusion du nourrisson avec le sein, tant phénoménologiquement (surtout chez le joueur intoxiqué qui se perd dans l'écran de l'appareil de loterie vidéo) que psychanalytiquement. Ce désir fantasmatique de re-trouver l'Autre en tentant de le substituer par un objet partiel mais non moins réel semblerait ainsi indiquer une faille dans la capacité à introjecter la mère au moment opportun et de la symboliser. Rappelons-nous que dans le jeu de la bobine, le jeu en aller-retour symbolisant le départ de la mère permettait avant tout que se développe un langage symbolique sur lequel se fonde tout le mouvement transitionnel et temporel d'un jeu. Si l'enfant ne peut faire cette expérience de substitution (et de sublimation) dans le jeu, présentifiant ainsi l'absence de la mère dans un jeu en aller-retour symbolique, il est possible qu'il demeure avec une angoisse de séparation ; angoisse qu'il tentera peut-être, tout de suite ou plus tard, d'annihiler à l'aide d'un objet transitoire.<sup>200</sup> En effet, l'indisponibilité de la mère, que ce soit au stade oral, anal ou phallique, ne laisse alors d'autre choix à l'enfant que de s'éloigner de celle-ci en désinvestissant la relation à l'objet, ce qui ne va pas sans créer un manque que l'enfant tentera de combler différemment, c'est-à-dire en surinvestissant un objet substitutif à l'objet primaire. Winnicott parle de cette difficulté que peuvent vivre certains enfants à symboliser la mère, et de ce besoin qu'ils conservent de re-trouver la mère réelle auprès d'eux, faute de pouvoir l'imaginer, et qu'ils substitueront plus tard avec un objet non symbolisé. Cette inaptitude à se représenter la mère se lie à l'impossibilité de créer un premier langage symbolique institué entre lui-même et la mère, et ainsi de

---

<sup>200</sup> Cf. McDougall, Joyce (1982). *Théâtre du je*. Paris : Gallimard, 247 p.



développer pleinement la capacité de jouer transitionnellement.<sup>201</sup> Winnicott écrit à ce sujet :

Quand la mère est absente pendant une période qui dépasse une certaine limite [...], le souvenir de la représentation interne s'efface. Dans un même temps, les phénomènes transitionnels perdent progressivement toute signification et le petit enfant est incapable d'en faire l'expérience. Nous assistons alors au désinvestissement de l'objet. Juste avant que la perte soit ressentie, on peut discerner, dans l'utilisation excessive de l'objet transitionnel, le déni de la crainte que cet objet perde sa signification.<sup>202</sup>

Il est d'ailleurs possible de croire que l'utilisation excessive des instances d'un jeu pathologique chez l'adulte soit l'extension d'une utilisation perversie de l'objet transitionnel qui, déjà, avait débuté à l'enfance : l'objet ne permettant plus à l'enfant, et plus tard à l'adulte, de se lier à l'autre (différent de lui-même). En effet, selon Winnicott, il « serait possible de trouver une telle définition [de l'objet transitionnel] en considérant que la fonction de [l'objet a évolué], passant de la communication au déni de la séparation. »<sup>203</sup> Craignant alors que l'objet maternel ne se présente jamais (ou plus jamais) à lui, l'enfant tend, dû à une tension insurmontable, à s'attacher de manière particulière à un objet trouvé dans l'environnement en investissant davantage, mais de manière pulsionnelle plutôt que symbolique, la relation à cet objet. C'est-à-dire que la tension normalement surmontée par l'utilisation d'un objet transitionnel et symbolique faisant défaut, l'enfant n'a alors d'autre solution que de se lier à un objet réel trouvé dans l'environnement dans le but de *se* maintenir dans la répétition de son acte.<sup>204</sup>

<sup>201</sup> Ceci ne voulant aucunement dire que le joueur excessif est incapable de jouer et de se lier à l'autre en d'autres circonstances, mais il est clair que le joueur se réserve un espace-temps particulier dans le but de se consacrer entièrement au jeu de manière excessive.

<sup>202</sup> Winnicott, *op. cit.*, p. 26.

<sup>203</sup> Winnicott. *Ibid.*, p. 31.

<sup>204</sup> Nous nous référons ici à une étude de cas où Winnicott donne la description d'un enfant qui avait trouvé comme solution, pour réduire l'anxiété de séparation, le jeu de la corde avec laquelle il tentait

Mais, par le biais de cet attachement à l'objet institué par la crainte de la séparation, l'enfant demeurera en attente de le créer symboliquement dans le but de pouvoir, si possible, se séparer et s'éloigner calmement de sa mère. Ainsi, plutôt que l'objet s'institue comme lien et transport vers l'Autre dans l'instauration du sujet désirant, il ne deviendra parfois que prétexte, par la perte de sa fonction symbolique, à un déni de la séparation originelle ; l'enfant s'attachant à l'objet en l'utilisant de manière répétitivement identique dans le but de fuir sa propre blessure liée à une séparation inadéquate ou inachevée. C'est ainsi que dans la mise en scène répétitive et identique de son acte, est parfois recherchée une part de sa propre identité qui n'a jamais été complétée puisque l'objet primaire servant à créer, en miroir, le moi imaginaire ne s'est jamais présenté adéquatement ou assez souvent. En ce sens, nous pouvons dire que la répétition de l'identique (et ce, qu'elle se présente sous n'importe quelle forme : toxicomanie, jeu pathologique, comportements divers de dépendance) représente donc parfois, bien que différemment, une tentative de mettre au monde le soi dans sa forme la plus narcissique et la plus primaire à travers une organisation psychique particulière où le sujet crée une mise en scène dans laquelle il lui sera permis de fusionner avec l'objet.

Il arrive donc ainsi, dans certaines conditions, que la tension occasionnée par la séparation inadéquate soit tellement grande, qu'il devient impossible pour l'enfant de symboliser l'objet primaire et, donc, de jouer spontanément selon des règles sociales intégratives, puisque dans le processus l'objet ne sert qu'à tenter de se lier à l'Autre dans le jeu tout en faisant fi de l'objet tiers. La troisième aire peut ainsi être vécue de façon négative et incomplète, en ce sens que l'aire peut être utilisée pour fuir la réalité objective comme pour fuir l'autre (l'objet tiers). Cette aire qui se situe, ni tout à fait à l'intérieur dans la réalité psychique, ni tout à fait à l'extérieur dans le monde

---

de lier les objets faute de pouvoir les lier symboliquement, et qui, plus tard, se tourna vers la drogue comme solution d'échange. Cf. Winnicott. *Jeu et Réalité*. Op. cité.

environnant, agit comme un espace potentiel permettant, selon Winnicott, l'unification et l'intégration du soi (soi-autre). Mais, si la personne fuit sa réalité psychique et sa réalité extérieure (subjective/objective) dans une tentative de fusion à l'objet, il utilise cette aire de façon incomplète. Le jeu n'apparaît plus alors comme un moyen créateur d'intégration mais plutôt comme un mouvement par lequel la personne se fuit. C'est-à-dire que tout en fuyant l'autre en fusionnant avec l'objet de ses propres sensations qu'il confond avec l'Autre, l'enfant ne fait que se replier sur lui-même dans un oubli de l'autre.

D'ailleurs, chez l'adulte tout autant que chez l'enfant, le jeu ne se base pas toujours nécessairement sur un mouvement transcendant, de l'un vers l'autre, comme le dirait la phénoménologie, mais parfois plutôt comme nous l'avons vu avec McDougall, comme un mouvement extériorisant vers un objet inanimé occasionnant du coup une perte de soi. « Car, [que ce soit] par le biais du rituel, tout comme par le biais des différentes formes d'art, l'individu, qui cherche à se rapprocher d'une plus grande vérité et d'une plus grande liberté, s'enferme souvent à l'intérieur des objets d'illusion. C'est en ce sens que tout en cherchant à se trouver, à atteindre un état particulier de conscience et de liberté, il ne réussit parfois qu'à se perdre davantage. »<sup>205</sup> Paradoxalement, cette mort à soi momentanée et répétée dans une mise en scène que représente le jeu pathologique traduit souvent un désir profond d'unification et d'autoconservation par un effet de compulsion de répétition. C'est en sens que McDougall écrit :

Répétition du même, cette compulsion qui fait souffrir le sujet révèle paradoxalement en même temps une des fonctions fondamentales du Je, car elle démontre, à travers cette inexorabilité, le besoin psychique de maintenir, coûte que coûte, l'économie identificatoire qui lui est propre. Ainsi ces constructions-symptômes, seul reflet visible des scénarios

---

<sup>205</sup>Viens. *Ibid*, p. 125.



fondamentaux qui composent le répertoire du théâtre psychique de chacun, sont fortement investies, malgré la souffrance dont elles sont la source, de sorte que chaque auteur luttera avec acharnement pour les maintenir.<sup>206</sup>

En résumé, ce manque dans l'instauration du soi qui serait dû à une déviance dans la relation avec l'objet primaire, sera par la suite, selon Joyce McDougall, inévitablement introduit dans la relation œdipienne avec le père.<sup>207</sup> Tout dépendra à ce moment de l'accueil et de l'adéquation de l'objet paternel. Si l'enfant arrive ainsi, avec un manque, au stade phallique sans qu'un objet paternel réparateur (contenant) et structurant lui permette de re-symboliser et de combler ce manque, l'enfant continuera à répéter de manière identique avec l'aide d'un objet dans le but de tenter de *se* créer symboliquement. En fait, si la mère demeure indisponible pour le nourrisson au moment où il aurait été opportun de l'être, et que le père demeure, soit absent, soit inadéquat affectivement au point qu'on puisse le considérer lui aussi comme absent (surtout au stade phallique), l'enfant, et, plus tard, l'adulte, continuera inlassablement de tenter de faire advenir cet événement symboligène qui n'a jamais eu lieu. Il devient donc tout aussi important de considérer la présence et la disponibilité du père (objet paternel) dans la formation et l'intégration du soi, que celle de la mère (ou de l'objet maternel). C'est pourquoi Wainrib parle justement de l'adéquation des parents et non seulement du père ou de la mère<sup>208</sup>, mais il faut tout de même tenir compte de la différenciation des rôles de chacun quant à l'établissement de la subjectivation et du symbolique chez l'enfant.

---

<sup>206</sup> McDougall. *Ibid.*, p. 49.

<sup>207</sup> Cf. McDougall, Joyce ((1996). *Éros aux mille et un visages*. Paris : Gallimard, 306 p.

<sup>208</sup> Wainrib écrit : « La construction d'une continuité de soi passe par une rencontre avec des parents susceptibles de transmettre un sentiment d'existence propre à l'enfant. Sont-ils prêts à lui faire une place, à le reconnaître en tant qu'être de désir alors qu'il est aussi un objet narcissique? Est-il vraiment un nouveau-né, et pas seulement le remplaçant de tel objet perdu, ou un prolongement susceptible de venir boucher les trous du narcissisme parental? » In Wainrib, Steven (2003). *Solutions perverses, malaise dans le contre-transfert*. Filigrane, automne 2003, volume 12, no. 1, p.8.



Nous pouvons donc faire ressortir ici, en plus de l'importance de la présence de l'objet paternel, trois facteurs essentiels quant à la relation de la mère (l'objet primaire) avec son nourrisson : premièrement, la mère elle-même devrait avoir développé la capacité d'être seule et ne jamais utiliser (le mot parle de lui-même) le nourrisson pour se sécuriser ; deuxièmement, la haine illusoirement ressentie ne devrait jamais s'accompagner d'une distance temporelle et spatiale trop longue puisque le nourrisson, qui serait ainsi laissé seul, ne pourrait que tourner sa propre agressivité contre lui-même ; et, troisièmement, comme l'a très bien décrit Masud Khan, la relation au nourrisson ne devrait jamais être surinvestie au niveau sensoriel tout en étant à la fois désinvestie affectivement, car il pourrait arriver que s'instaure une relation perversée à l'objet qui sera maintenue au-delà de la relation symbiotique ; relation perversée dans laquelle le sujet développera une adoration pour un objet fétiche, comme dans le cas du joueur excessif qui ne peut s'empêcher de se lier à l'écran d'ALV, par exemple.

En fin de compte, s'il est possible d'établir un lien évident avec la recherche d'un état fusionnel chez le joueur excessif, il est tout aussi possible de constater chez lui son incapacité à se limiter et à accepter la présence d'un tiers (montrée par sa tendance à l'agressivité quand on le sort de son isolement), ce que généralement vient favoriser l'objet paternel (tout autant que la structure sociale) en tant qu'agent de castration dans l'éducation de l'enfant. C'est en sens que Green stipule que le « principe de réalité n'a de sens que s'il débouche sur le complexe d'Œdipe<sup>209</sup> comme ordonnateur symbolique de l'ordre humain. »<sup>210</sup> D'ailleurs, Michel de M'Uzan considère que le seul vrai passé constituant le sujet est élaboré au moment même de l'Œdipe puisque c'est à ce moment que toutes les étapes antérieures sont rejouées symboliquement. Si au contraire, cette élaboration du passé n'a pu se faire correctement, il en résulte pour

<sup>209</sup> M'Uzan, M. de (1977). *Op. cité.*

<sup>210</sup> Green, André (1990). *La folie privée*. Paris : Gallimard, p. 376.

le sujet comme une fixation psychique (un temps figé) qui empêcherait une certaine fluidité du récit intérieur menant ainsi vers des comportements basés sur des compulsions de répétitions, c'est-à-dire sur des agirs à partir desquels se déploient les comportements addictifs.

## CHAPITRE V

### AGRESSIVITÉ, DESTRUCTIVITÉ ET INDIVIDUATION

#### 5.1 De l'incapacité de créer

Phénoménologiquement parlant, il semble évident qu'il existe une différence entre celui qui insiste pour miser quelques dollars en jouant aux cartes en famille et celui qui ne peut s'empêcher de jouer à la roulette et d'y laisser tout son argent et toute son énergie. Il existerait plus de souffrance chez ce dernier et, il serait assez certain que l'origine de son comportement portera la marque d'un manque à un stade particulier de son développement. Car, l'objet réel permettant au joueur excessif de mettre en acte ses symptômes, ne sera pas le même pour chaque joueur, et l'utilisation du type de jeu dépendra en fait de chacun des théâtres psychiques propres à chacun des sujets, et des symptômes qui s'y rattachent. Ainsi, certains joueurs auront plus que d'autres besoin de s'anéantir par l'effectuation d'un retour à l'état fusionnel, puisqu'ayant plus de difficultés à vivre la douleur psychique et à l'élaborer. Il est en effet possible de croire que le joueur qui s'adonne au poker ou à la roulette, par exemple, ne sera pas porté à fusionner à l'objet autant que le joueur qui s'adonnerait à l'ALV, puisqu'il semble plus facile pour ce dernier de s'attacher à l'écran au point de fusionner à celui-ci. Bien qu'en fait, nous savons que certains joueurs de poker demeurent à la table jusqu'à plus faim, à un point tel que certains s'organisent même pour ne pas avoir à se lever de table pour faire leur besoin. Il semble ici possible d'observer dans

ce comportement que plus aucune limite ne vient alors instaurer la rétention des pulsions. En tout cas, ce qui signe essentiellement la différence entre celui qui s'adonne à des jeux de société et le joueur excessif, c'est *l'autodestruction* pratiquée et vécue à travers l'utilisation de l'objet toxique ou du jeu. Que fait au juste le joueur quand il cherche à s'autodétruire? Pour quelle raison cherche-t-il à détruire et plus particulièrement à *se* détruire? Pourquoi ne détruit-il pas seulement l'autre plutôt que de *se* détruire lui-même? D'où vient cette agressivité tournée contre lui-même?

En premier lieu, et selon ce que nous croyons, il faudra considérer un facteur très important pour répondre à ces questions qui représentent ici un résumé de ce que nous avons vu dans les chapitres précédents. Ce facteur qui est d'ordre plus universel repose sur le fait que l'agressivité se trouve au centre du processus d'individuation et que l'impossibilité de *s'individuer* franchement et une fois pour toutes, fait en sorte d'engager le sujet dans une perpétuelle recherche de constance par la tendance à la neutralité. En effet, le narcissisme primaire s'appuyant sur des forces de mouvements antagonistes (pulsion de vie et pulsion de mort) vise au passage à conserver le sujet dans une répétition du même.<sup>211</sup> Le « phénomène de la vie est [ainsi] décrit comme la résultante d'une interaction constante entre la force d'où [...] provient la libido, qui fournit son énergie à l'Éros [...], et de la pulsion de mort, qui veut tout défaire et ramener ce qui vit à l'état inanimé. Ainsi, [...] le caractère le plus élémentaire de la pulsion de vie et de la pulsion de mort serait la répétition. C'est en fait [...] ce qu'il y a de plus fondamental dans la notion de pulsion : le retour à un état antérieur et, en dernier ressort, le retour au repos absolu de l'inorganique. »<sup>212</sup> Toutefois, dans certains cas, au lieu de se propulser immédiatement et tout à la fois dans un mouvement naturel vers l'objet, dans le but de marquer les éléments constitutifs de sa

<sup>211</sup> Cf. Green, André (1983). *Narcissisme de vie, narcissisme de mort*. Paris : Éditions de Minuit, 280 p.

<sup>212</sup> Bokanovski, Thierry. *Le concept de pulsion de mort*. Citation prise dans l'article disponible à l'adresse internet : <http://www.psychanalyse.lu/articles/BokanowskiPulsionMort.htm>



propre organisation (dans une répétition du même), la pulsion (mais cette fois, dans une répétition de l'identique) tend à se neutraliser dans le but de réduire les tensions à zéro. Le sujet cherchera ainsi à marquer sa différence et son unicité à partir du principe de neutralité partiellement inhérent à l'instauration du narcissisme primaire dans la construction du soi. Cette visée de la pulsion de mort, qui tend à conduire à une destruction du sujet s'isolant toujours davantage (toxicomane, dépendant, joueur excessif, etc.), correspond à un processus de neutralisation de l'objet et à une mise à zéro du sens de la temporalité.<sup>213</sup>

Ce qui nous intéresse ici donc, c'est de voir de quelle manière ces derniers facteurs marquent la différence entre un jeu interactif et un jeu pathologique ; et, d'un autre côté, de voir de quelle manière ces facteurs concernent tout autant le joueur excessif que celui qui se laisse *parfois* aller à certains excès ou débordements : le niveau d'autodestruction établissant la différence entre les deux. En fait, dans la prise en compte de ces facteurs pour expliquer le jeu pathologique, premièrement, à partir de la notion d'autodestructivité, et, deuxièmement, à partir de la notion d'addiction, nous nous rangeons théoriquement du côté d'André Green qui, tout en considérant la notion de transitionnalité si chère à Winnicott et, en un certain sens à la phénoménologie, intègre le concept de narcissisme primaire, introduit au départ par Freud, et qui n'avait pas été retenu par Winnicott.<sup>214</sup>

#### 5.1.1 La destructivité dans le processus d'individuation : *Je est un Autre*

En fait, comme l'a très bien fait ressortir Winnicott, il est théoriquement impossible de parler de créativité sans penser à la notion de destructivité : en effet, pour que

<sup>213</sup> Cf. Green, André (2000). *Le temps éclaté*. Paris : Éditions de Minuit, 186 p.

<sup>214</sup> Green, André (2005). *Jouer avec Winnicott*. Paris : PUF, 130 p.

quelque chose de nouveau soit, il faut que l'ancien disparaisse ou du moins qu'il soit en partie détruit. Nous disons *en partie* détruit, puisque dans le processus de créativité, une part de l'ancien servira généralement à créer le nouveau.<sup>215</sup> Dans le processus d'individuation, cela signifie qu'au moment où l'enfant se sépare de la mère, il devra naturellement détruire (c'est-à-dire faire disparaître en fantasme) l'objet réel en le substituant de manière créative à l'intérieur d'un processus symbolique ; c'est-à-dire qu'ici le lien avec la mère réelle est détruit pour être remplacé par un nouveau lien construit à partir d'une symbolisation de la mère. C'est dire qu'ici le sens de destructivité ne comporte donc pas de notion de démantèlement et d'écroulement, mais plutôt un sens de constructivité et de créativité. C'est-à-dire qu'en faisant disparaître l'objet réel, se crée d'emblée un autre objet, mais cette fois-ci fantasmé et symbolisé ; et s'il y a une part essentielle de destructivité, elle devrait s'accompagner d'une grande part de créativité. En fait, pour le nourrisson détruire doit, dans les meilleures conditions, être synonyme de créer : il crée en rêvant sa propre mère, sa propre histoire, son propre monde.

C'est ainsi que l'enfant, dans un sentiment d'omnipotence, a l'impression de créer l'objet qui émerge malgré lui à l'intérieur de cette nouvelle distance qui a été instituée entre la mère et lui-même. « La pensée magique [permettant alors] à l'enfant [à l'instar d'un rêve] d'anéantir le monde [tout] en fermant les yeux puis, quand il en a besoin, de le recréer en les ouvrant à nouveau. »<sup>216</sup> Non seulement lui est-il possible de créer subjectivement ce qu'il trouve objectivement, c'est-à-dire l'objet subjectif,

---

<sup>215</sup> Winnicott écrit à ce sujet : "...il est impossible d'être original sans s'appuyer sur la tradition. A l'inverse, il n'est personne parmi ceux qui contribuèrent à la culture pour simplement répéter – sauf quand il s'agit d'une citation délibérée ; le péché impardonnable dans le domaine culturel, c'est le plagiatisme [sic]. Le jeu réciproque entre l'originalité et l'acceptation d'une tradition, en tant qu'il constitue la base de la capacité d'inventer, me paraît simplement être un exemple de plus, et fort excitant pour l'esprit, du jeu réciproque entre la séparation affective et l'union." Winnicott (1975). *Ibid.*, p.138.

<sup>216</sup> D.W. Winnicott (1994). *Déprivation et délinquance*. Paris : Payot, p.118.

mais c'est aussi un peu comme un travail en négatif : l'absence de l'objet indiquant avant tout la présence de quelque chose de significatif et d'essentiel qui a déjà eu lieu et qui s'est laissé être : l'objet maternel. La destructivité a donc tout autant à voir avec la création même de l'objet qu'avec le sentiment d'omnipotence sur lequel cette créativité essentielle repose : le bébé ayant le sentiment de créer par magie ce qu'il trouve tout en le faisant disparaître, c'est-à-dire tout en le détruisant simultanément. En fait, c'est ici tout à la fois que devra s'inscrire la perte de l'accès à l'*objet originaire réel* ou plus précisément de la *Chose*, en référence à l'originaire mythique, puisque cet accès au réel sera dorénavant barré justement par le fait du développement psychique, c'est-à-dire par l'introduction de l'objet tiers et donc, de l'accès au langage (symbolique).

### 5.1.2 L'amour et la haine : l'autre ou soi

En fait, durant les premiers mois de la vie, on peut même affirmer que l'objet primaire se doit d'être en partie détruit sinon l'état de fusion tendra à demeurer au-delà de la phase symbiotique et engendrera des besoins particuliers et des exigences basées sur cet état fusionnel ; mais à ce stade, cela dépend en partie de l'environnement. En effet, la mère (l'objet maternel) sera-t-elle suffisamment bonne pour permettre à l'enfant de se séparer symboliquement et d'effectuer le voyage entre soi et l'autre? Lui permettra-t-elle de créer l'illusion de son propre monde (soi-autre), sans avoir dorénavant à recourir à la mère en tant qu'objet empirique pour se sécuriser? Car, s'il est possible que « les soins et la présence maternelle aboutissent à la constitution d'une représentation interne de la mère comme rassurante, protectrice, [et] capable de calmer les tempêtes affectives, [...] une mère est aussi capable d'installer chez son nourrisson ce que nous pouvons conceptualiser déjà comme une

relation addictive à sa présence et à ses soins. »<sup>217</sup> Ainsi, si la mère ne peut, pour toutes sortes de raisons, accepter la première séparation, l'enfant aura lui-même de la difficulté à s'en séparer. En d'autres termes, si la mère reste incapable de s'éloigner en désirant ailleurs qu'en son propre enfant, l'identification perverse risque de s'installer en se fixant dans cette fusion présymbolique et présujetielle. C'est-à-dire que s'il n'existe pas de distance convenable à un moment donné entre lui-même et la mère, il ne sera pas en mesure de l'imaginer et de s'éloigner en l'emportant avec lui, en quelque sorte, dans l'espace transitionnel. C'est pourquoi nous croyons que l'illusion et la distance permettant la création de l'objet sont des facteurs essentiels pour créer le sens d'une subjectivité, c'est-à-dire d'être pleinement différent de l'autre, en tant que sujet désirant.

Mais ce jeu de création de l'objet, passant d'un objet objectivement perçu à un objet subjectif, devrait se faire comme dans une danse interactive où le bébé a tout le loisir de se rapprocher et de s'éloigner. C'est ainsi que pour arriver à offrir au bébé cette liberté d'être et d'illusion, « la mère [devrait se trouver] impliquée dans un mouvement de va-et-vient entre être ce que le bébé a la capacité de trouver et, alternativement, attendre d'être trouvée. Si la mère est capable de jouer ce rôle pendant un certain temps, [...] le bébé vit alors une expérience de contrôle magique, à savoir une expérience de ce que l'on nomme omnipotence ».<sup>218</sup> Étant maintenant en mesure d'expérimenter un sentiment d'omnipotence, l'enfant peut détruire l'objet maternel tout en s'éloignant, et à l'aide d'un objet transitionnel qu'il utilisera pour se sécuriser face à cette tension qu'occasionne la séparation, il entrera tout à la fois dans le monde du jeu : Lacan dirait alors que l'enfant n'est plus du côté de l'être phallique

<sup>217</sup> Joyce McDougall (1991). "De la sexualité addictive", p.3. In Brenot Ksense (1991). *Les pratiques psychanalytiques contemporaines*. Paris : Éditions SPF.

<sup>218</sup> D.W. Winnicott (1975). *Jeu et Réalité : L'espace potentiel*. Paris : Gallimard, p.66.



mais de l'*avoir* phallique, ne tentant plus de combler le manque dans l'Autre comme lieu représentatif de la mère.

Maintenant, si nous avons vu l'importance de la mère dans la relation ternaire, nous ne pouvons négliger la part du nourrisson lui-même à l'intérieur de ce processus. Plusieurs diront que le bébé ne peut à cet âge que réagir à son environnement, pourtant le bébé influe déjà sur l'environnement malgré lui et participe pleinement dès les premiers jours à la création de sa propre personnalité. Comment? Par le biais, par exemple, de ses mouvements involontaires : on n'a qu'à penser au tout jeune enfant qui empoigne les longs cheveux de sa mère qui s'est inclinée vers lui, et qui, pour rien au monde ne voudrait lâcher prise. En fait, ce n'est pas l'enfant qui arrache volontairement, mais plutôt la mère qui, devant se déprendre de cette emprise, s'arrache elle-même les cheveux; l'emprise étant ici explicable par le réflexe primitif de préhension chez l'enfant.<sup>219</sup> Pourtant, il faudra bien qu'un ou l'autre cède, et il semble que ce soit la mère qui devra se sortir de cette posture, car le bébé, lui, ne cédera pas : elle est sous *son* emprise et elle l'aura appris en y laissant, non sans douleur, quelques cheveux dans la main de son propre bébé. Il faut par contre souligner le fait que cet acte marquant l'emprise du côté de l'enfant est purement réflexif, et que c'est la réaction de la mère envers cet acte qui peut marquer le lien primordial entre elle-même et son bébé, c'est-à-dire entre soi et l'autre.

Mais si l'emprise s'observe au niveau sensoriel et moteur, elle est aussi surtout marquée, chez le nourrisson, par les signes d'appétit et d'avidité orale, c'est-à-dire par l'agressivité avec laquelle il semble vouloir dévorer une partie de la mère : le sein. Winnicott écrit à ce sujet : « Le mot avidité traduit sans doute mieux que tout autre l'idée de la fusion originelle entre l'amour et l'agressivité, l'amour étant, dans

---

<sup>219</sup> Cf. Helen Bee & Denise Boyd (2008). *Les âges de la vie : psychologie du développement*. Montréal : ERPI, 468 p.

ce cas, un amour purement oral. »<sup>220</sup> C'est-à-dire que l'agressivité n'est pas seulement liée à la haine ressentie envers l'objet qui ne comble pas la satisfaction et qui le frustre, mais est aussi bien liée à l'amour de celui-ci qui naturellement le satisfait au point de désirer le dévorer et l'incorporer.<sup>221</sup> Car, l'amour ou le désir du sein (de la mère) est naturellement si fort que le nourrisson aura tendance à le mordre d'envie. Et quand il va naturellement trop loin dans cette dévoration agressive, il aura de l'autre côté tendance à protéger l'objet qu'il aime de ce désir débordant et de cette agressivité. Selon Winnicott, pour y arriver, le nourrisson « ...[s'autorisera juste] assez de satisfaction pour ne pas être trop dangereux. Pourtant, dans la mesure où il se frustre, il ne peut faire autrement que de haïr une partie de lui-même, à moins qu'il ne trouve, à l'extérieur de lui, quelqu'un qui le frustre et supporte sa haine. »<sup>222</sup>

Et, c'est ici, dans la réaction de la mère face à celle du nourrisson qu'il est possible d'observer un manque éventuel dans la manière d'accepter ou non sa propre part d'agressivité et de cruauté envers l'objet aimé. Si la mère (l'objet maternel) a la capacité de se laisser illusoirement haïr au moment d'être agressée, en retirant le sein, par exemple, un court laps de temps tout en demeurant très près du bébé affectivement (c'est-à-dire investie affectivement) et physiquement, elle donnera la possibilité au nourrisson de ne pas retourner l'agressivité et la haine contre lui-même,

---

<sup>220</sup> D.W. Winnicott (1994). *Ibid.*, p.107.

<sup>221</sup> Quant aux sources de l'agressivité, Winnicott écrit : « La vie de l'homme est essentiellement fondée sur deux éléments : l'amour et la haine. L'agressivité relève à la fois de l'un et de l'autre. [...] En outre, je pense que, chez le nourrisson, l'amour et la haine sont déjà là dans toute leur intensité. » *Ibid.*, p.103. Ainsi, l'agressivité se rapporte tout autant à l'amour qu'à la haine chez le nourrisson, mais nous ne dirions pas, comme le prétend Winnicott, que la haine existe dans toute son intensité dès la naissance, mais qu'elle existe plutôt dans toutes ses possibilités. En fait, la haine n'attend que le moment où le nourrisson sera frustré pour surgir : elle serait donc, pour nous un phénomène secondaire quoique rapidement mise en place dès après la naissance. En fait, si la violence fondamentale est originaire, l'agressivité, elle, est un facteur secondaire qui se vivra tout autant dans l'amour de l'objet, chez ce nourrisson qui est avide de cet objet qu'il distingue à peine comme étant autre que lui-même, que dans la haine de l'objet qui ne peut le satisfaire.

<sup>222</sup> D.W. Winnicott (1994). *Ibid.*, p.107.

et ainsi d'instaurer les limites spatiotemporelles du soi. Car la haine ressentie suite à la frustration engendrée par l'objet (la mère) qui montre sa propre existence en ne se laissant pas totalement agresser, sans toutefois devenir trop réactive, est à ce moment du développement nécessaire pour instaurer les limites entre soi et l'Autre. En fait, « si la frustration n'est pas excessive [chez le nourrisson], elle peut favoriser l'adaptation au monde extérieur et le développement du sens de la réalité. Une certaine somme de frustrations suivies de gratifications permet effectivement à l'enfant de sentir qu'il a été capable d'affronter son angoisse. »<sup>223</sup> Cette attitude est en fait primordiale puisqu'elle déterminerait l'instauration des premières relations d'objet.

C'est ainsi, donc, qu'au cours des toutes premières phases du processus d'individuation, si la relation avec l'objet primaire est adéquate, l'enfant se rend capable de faire la différence entre lui-même et un autre qui le frustre. Il est capable d'haïr pour quelques moments l'objet qu'il aime, et dans sa colère il arrive à lentement s'en différencier en faisant la part entre ce qui lui appartient et ce qui ne lui appartient pas. De cette manière, l'enfant devrait tranquillement pouvoir étayer et développer ce sentiment que l'on pourrait traduire de cette manière-ci : « malgré le fait que je t'aime, je te hais parfois du fait que tu me frustres. » Mais si l'objet primaire ne peut supporter fantasmatiquement cette haine et cette distance, l'enfant n'arrivera qu'à développer ce sentiment-là envers l'objet : « je t'aime et de peur de te faire du mal et du fait de te protéger, je me hais moi-même. » Dans ce cas, l'enfant n'arrivera pas à détruire l'objet convenablement et symboliquement, et à vivre sans ressentir de tension en l'absence de celui-ci. C'est en ce sens que Winnicott écrit : « L'édification de la personnalité a pour objectif, entre autres, de donner à l'individu la possibilité d'exploiter au mieux ses pulsions. Cela implique qu'il soit capable de

---

<sup>223</sup> Mélanie Klein (2003). *Envie et gratitude*. Paris : Gallimard, p.25.

reconnaître sa propre cruauté et sa propre avidité, lesquelles peuvent à ce moment-là, et à ce moment-là seulement, être utilisées en vue d'une activité de sublimation. »<sup>224</sup>

## 5.2 Le jeu pathologique : une histoire de destructivité et d'avidité sans limite

Comme nous l'avons vu précédemment, le joueur pathologique semble rencontrer certaines difficultés à sublimer ses activités pour les transformer en activité ludique, en tout cas en ce qui a trait à son activité de jeu de hasard. C'est-à-dire que si plusieurs joueurs y arrivent partiellement, étant en mesure de vivre de manière assez satisfaisante à travers les activités de tous les jours, ils finissent par s'en lasser et ressentent le besoin intense de re-trouver leur objet particulier. Cette reprise de l'activité de jeu se fait toujours dans une intensité et un désir avide (ou pourrait-on dire tout autant a-vide) d'en finir avec l'objet, de le dévorer pour ainsi dire. N'est-ce pas en ce sens qu'il faut entendre le joueur quand il affirme qu'il « veut en finir avec la table (de jeu) »? Évidemment, « en finir avec la table » signifie tout autant en finir avec lui-même qu'avec l'objet : à ce jeu, la plupart du temps, gagner c'est aussi perdre. Il semble ici qu'une certaine perversion dans la relation à l'objet se soit installée en lien avec une activité particulière. Il est effectivement permis de croire encore une fois que l'activité du joueur excessif se rapproche de l'activité du pervers, puisque l'adulte ressent le besoin, à la manière du nourrisson, de se fondre à un objet particulier pour combler le vide ressenti. Le comportement de perversion s'installe donc à chaque fois par une ré-activation de l'acte où la personne tente de « re-crée concrètement l'unité originelle »,<sup>225</sup> en se fusionnant avec son objet en particulier. C'est-à-dire que, dans un but réparateur, le joueur sent la nécessité de ré-actualiser le

<sup>224</sup> D.W. Winnicott (1994). *Ibid.*, p.112.

<sup>225</sup> Khan. *Ibid.*, p.188.



mode de relation originaire mais, à chaque fois, cette mise en acte s'instaure telle qu'il l'a connue, c'est-à-dire physiquement fusionné et affectivement dissocié. Étant donné cette distance affective internalisée et entretenue, tout rapport à l'Autre devient capital et s'insère à l'intérieur d'une relation objectivante et fusionnelle avec l'objet. Relation fusionnelle qui permettra au sujet de maintenir loin de lui l'objet tiers qu'il ne peut accepter à l'intérieur de cette relation, sous peine d'en finir avec ce qu'il tente de maintenir, c'est-à-dire le lien primordial avec l'Autre.

D'ailleurs, qu'il soit question d'un jeu de poker ou d'un autre jeu où la présence d'autres joueurs est essentielle, ce n'est pas nécessairement le sujet en soi que ce dernier cherche à rencontrer chez l'autre joueur mais bien, lui-même à travers un processus d'idolâtrie répétée. N'est-ce pas en effet cette malencontreuse et menaçante possibilité de rencontrer l'autre que certains joueurs excessifs (dont ceux, surtout, qui s'adonnent exclusivement aux jeux vidéo, ou bien aux appareils de loterie vidéo) tentent d'éviter en maintenant l'autre en dehors de leur espace de jeu et par l'utilisation exclusive de leur objet ? C'est-à-dire qu'en utilisant un objet bien délimité auquel ils peuvent fusionner, ces personnes courent beaucoup moins de risques d'intrusions menaçantes dans l'aire de jeu. En fait, si cette intrusion est menaçante, c'est parce qu'elle nuit à tout coup à l'accès ou au maintien de l'état fusionnel recherché. Cette difficulté particulière du joueur à se lier à l'autre (que l'on pourrait justement nommée pathologie du lien) établit d'ailleurs une des différences essentielles entre le joueur excessif et le joueur non pathologique : comme nous l'avons stipulé plus tôt, le fait de s'introduire, même avec tact, dans l'aire de jeu d'un joueur excessif (que ce soit par la parole ou par la présence physique) peut provoquer instantanément chez lui, une certaine dose d'agressivité due à une coupure dans le processus fusionnel ; tentative ou fusion réelle avec l'écran d'ALV, par exemple, comme objet fétiche.

Peut-être est-il aussi possible d'observer dans ce comportement la perpétuation de l'envie que le nourrisson expérimente envers le sein et, donc, dans la relation avec l'objet. L'enfant, dans ces conditions particulières, n'aura jamais pu introjecter le bon objet en toute sécurité, il n'a « pu surmonter, sans être fondamentalement atteint, les états passagers de haine, d'envie et de rancune ».<sup>226</sup> L'enfant, ne pouvant être accepté dans sa capacité d'haïr l'objet, n'a pas pu se différencier complètement de l'objet ; étant plutôt demeuré dans l'envie de dévorer celui-ci, il n'a pas appris à se limiter dans l'acceptation du désir de l'Autre. L'enfant, et plus tard l'adulte, conserve alors l'envie de dévorer sans limites un objet dans le but de recréer la scène première dans laquelle il pourrait retrouver l'amour-haine de son objet et ainsi instaurer les limites du soi, et donc de la différence avec cet objet.

Mais cette envie de dévorer et de fusionner s'inscrit dans la même logique ambivalente de l'amour et de l'envie que ressent le nourrisson envers sa mère au stade fusionnel. Ainsi, ayant toujours à recommencer à dévorer fantasmatiquement, la personne addictée à son objet développe un sentiment perpétuel d'inassouvissement tout en cherchant, par un jeu mortifère, à créer ses propres limites en se fondant à cet objet. Car, ici le sentiment d'envie qui demeure envers l'objet de jeu est un sentiment paradoxal de destruction et d'amour qui n'a jamais été limité par une acceptation de la haine de la mère par le nourrisson ; acceptation qui aurait permis, dans le meilleur des cas, l'instauration des limites du soi.

L'adulte qui n'a pas pu instaurer ces limites adéquatement cherche alors, à l'aide d'un objet particulier, à réduire le sentiment de vide laissé par un besoin perpétuel et inassouvi d'incorporer le sein à la manière du nourrisson. C'est, entre autres, ce même vide, à la base du besoin d'incorporer le sein chez le nourrisson, en le dévorant pour ne plus faire qu'un avec celui-ci, qui amène l'adulte à répéter inlassablement la

---

<sup>226</sup> Mélanie Klein. *Ibid.*, p.27.

même activité de jeu ; jeu répétitif qui ne réussit évidemment jamais à combler ce besoin d'ordre primaire et affectif. Et, du fait de son incapacité à réparer quoi que ce soit chez la personne, l'activité répétée fait resurgir davantage à chaque fois le manque qui l'assaille en lui faisant sentir une certaine forme de néant au fond de lui-même.

C'est ainsi qu'il nous est permis d'observer toute l'avidité dont fait preuve le joueur excessif dans son inlassable activité ; avidité ressentie comme une tension liée au plaisir de retrouver son objet de jeu : en effet, le joueur semble alors avoir envie de faire corps avec son objet, de le dévorer dans le but de fusionner avec celui-ci, ressemblant ainsi parfois aux nourrissons « qui hurlent de rage [et qui] paraissent très heureux aussitôt qu'ils commencent à téter. »<sup>227</sup> C'est-à-dire qu'en se collant à la machine vidéo poker (ALV) ou à la table de jeu pendant des heures entières, le joueur cherche à disparaître (à s'autodétruire) tout en cherchant à se fondre avec l'objet au point parfois de ne faire plus qu'un avec lui. Le plaisir est alors ressenti dans tout le corps comme un besoin de s'emparer de l'autre (représenté ici par son objet de jeu). Dostoïevski nous a bien décrit le sentiment du joueur au moment où il se retrouve à la table de jeu : tension qui monte dans le corps et qui ne réussira à être apaisée (c'est-à-dire mise à zéro) que par l'effectuation même du jeu jusqu'à son acmé, mais acmé qui ne réussira à s'effectuer que par un épuisement des fonctions.<sup>228</sup> C'est ainsi que le personnage du joueur raconte qu'en entrant au casino, il ne s'était jamais senti aussi agité, et qu'il a dû sans réfléchir tout miser dans le but d'épuiser tout ce qu'il avait avec lui (l'argent) et en lui (la tension). La table semblait alors représenter pour lui un objet d'amour vers lequel toute sa tension était portée, et qu'il ne réussit à repousser qu'au moment où il épuisa tout ce qu'il avait en lui : la tension mise à zéro,

---

<sup>227</sup> Mélanie Klein. *Ibid.*, p.26.

<sup>228</sup> F. Dostoïevski (1883|1991). *Le joueur*. Arles : Actes Sud, 233 p.

il pouvait alors se retirer en lui-même et pour quelques instants avoir enfin l'impression d'exister dans toute sa puissance.

J'avais envie d'étonner les spectateurs par un risque dément, et – une impression étrange – je me souviens très bien que je fus soudain, et sans aucun appel à la gloriole, réellement envahi par une soif de risque démentielle. Peut-être, *après être passée par tant de sensations, l'âme ne parvient-elle plus à se rassasier – elle ne fait que s'exciter toujours plus fort, elle a besoin de sensations nouvelles, plus fortes, toujours plus fortes, jusqu'à l'épuisement final.*<sup>229</sup>

Mais, le résultat n'est pas celui recherché car à ce jeu, le joueur ne réussit jamais à obtenir satisfaction, car en se fondant à l'objet, il se perd dans l'incapacité de lier la pulsion à l'objet. Ici, c'est tout ou rien : ou bien il est avec l'objet (ici, un objet transitoire) en se fondant à lui de manière radicale, ou il ne l'est pas ; ou il se fond dans l'objet, ou il est isolé. C'est ainsi que le joueur n'a pas développé cette capacité d'être seul (*avec la mère*) et donc, après coup, *sans* la mère.

Il semble donc que la manière dont la mère acceptera et vivra cette relation primitive influera sur la personnalité de l'enfant et sur sa manière de se lier à l'autre ; manière qui deviendra sa façon toute naturelle d'être en tant qu'adulte. Car, comme nous l'avons vu avec Khan et Winnicott, la mère s'éloignant trop (trop souvent – trop longtemps – ou tout à fait), n'étant plus assez disponible et se coupant du lien affectif, occasionne chez l'enfant une angoisse de perte qui influera sur l'utilisation de l'objet transitionnel. La mère se retirant ainsi de l'espace interrelationnel et transitionnel avant même que l'enfant n'ait pu la symboliser. L'enfant s'attache alors à un objet transitoire à l'instar d'un objet fétiche auquel il va donner plus d'énergie et de

<sup>229</sup> F. Dostoïevski (1883|1991). *Ibid.*, p.167. Nous avons-nous-mêmes souligné. André Lussier écrit à ce sujet tout en faisant une observation quant à son patient qui était joueur pathologique : « Dans l'ensemble de la littérature, le jeu est par ailleurs compris comme un déplacement de la masturbation qui s'accompagne de fantasmes parricides œdipiens. Que la masturbation soit en cause, c'est le moins qu'on puisse dire avec mon patient. Il en vint souvent à parler d'excitation si intense au cours du jeu, et surtout quand il « bluffait », que les sensations agréables qu'il éprouvait alors lui paraissaient dépasser les plaisirs ressentis dans l'orgasme. » in André Lussier, *Ibid.*, p. 73.



signification qu'il ne faudrait, se passionnant alors pour cet objet à la manière qu'il avait de s'attacher à sa propre mère avant de ne pouvoir la symboliser.<sup>230</sup> Ainsi, faute d'avoir pu la symboliser, il tend alors à développer le besoin de s'attacher et d'investir l'objet qui l'avait substituée et qui n'agit plus comme un objet transitionnel, mais comme un objet anesthésiant (les affects) et neutralisant (le temps), annihilant du coup le manque. L'enfant n'est pas alors en mesure d'accepter l'abandon et de faire la différence entre l'agressivité, la haine et l'amour qu'il porte envers l'objet, occasionnant chez lui un sentiment perpétuel d'avidité ; avidité correspondant à une agressivité perpétuelle qu'il aura tendance à retourner contre lui-même étant donné l'impossibilité d'avoir pu détruire fantasmatiquement l'objet primaire adéquatement.

---

<sup>230</sup> Winnicott écrit : Quand la mère est absente pendant une période qui dépasse une certaine limite [...], le souvenir de la représentation interne s'efface. Dans un même temps, les phénomènes transitionnels perdent progressivement toute signification et le petit enfant est incapable d'en faire l'expérience. Nous assistons alors au désinvestissement de l'objet. Juste avant que la perte soit ressentie, on peut discerner, dans l'utilisation excessive de l'objet transitionnel, le déni de la crainte que cet objet perde sa signification. D.W. Winnicott (1975). *Ibid.*, p.26.

## CHAPITRE VI

### DE LA PERVERSION À LA PSYCHOSE

#### 6.1 Ce qu'il advient de l'objet dans le jeu excessif

L'objet aléatoire de substitution du sujet (joueur excessif) pourrait donc se définir par son inaptitude à être symbolisé et à créer, ainsi, l'union essentielle à l'objet, et qui sous-tend la création en miroir du moi imaginaire, par la présentification de son absence<sup>231</sup>. En fait, il faut rappeler ici que l'objet apparaissant et se présentifiant est plus qu'un trait d'union<sup>232</sup>, il *est* ni plus ni moins le soi, puisqu'il se présente à chaque instant dans le jeu de l'enfant, comme le miroir, en négatif, de ce qui est absent ; le jeu se basant a priori sur la présentification de l'objet désormais absent, c'est-à-dire sur le fait de son apparition dans l'imaginaire, ou, pourrait-on dire, dans la conscience située dans l'entre-deux d'un espace potentiel<sup>233</sup>. Car, c'est dans cet entrelacs relationnel, entre soi et l'Autre, que se situe à chaque instant le jeu de l'enfant ou, pourrait-on dire, que se situe tout autant le jeu de la mise en existence du soi : la relation d'objet signifiant avant tout que tout objet est représentatif de l'Autre en négatif.

---

<sup>231</sup> Cf. Fédida, *op. cité*.

<sup>232</sup> Cf. Husserl, *op. cité*.

<sup>233</sup> Cf. Winnicott, *op. cité*.

En effet, l'objet transitionnel « réussit à remplir sa mission, [en tant que] petit objet inanimé [quand celui-ci réussit à incarner] le postulat de l'auto-engendrement, car c'est l'enfant lui-même qui en crée le sens, - mais le secret de son succès réside en ce qu'il incarne pour l'enfant l'image de la mère [...], donc une image en voie d'introjection mais qui est toujours loin d'être une identification symbolique. L'enfant n'est pas encore en mesure d'assurer pour lui-même cette fonction maternelle. L'objet ou l'activité transitionnels représentent pour l'enfant l'union avec la mère et l'aident ainsi à supporter affectivement son absence, tout comme dans un deuxième temps le mot « maman » lui permet de penser à elle en son absence.<sup>234</sup>

C'est-à-dire que l'objet est transitionnel puisqu'il est à chaque fois le miroir, en négatif, de l'Autre qui devrait se lier lui-même, toujours déjà à un autre dans ce processus (c'est-à-dire à un tiers-objet). En effet, dès l'avènement de l'objet tiers dont la fonction est de symboliser l'Autre, le phénomène de transitionnalité se met en branle pour faire en sorte que le soi s'instaure par la présentification de l'absence de l'Autre. C'est en ce sens que la relation d'objet, si elle semble, dans l'immédiat, reposer sur un processus binaire, est donc, toujours, minimalement, ternaire puisque le sujet *a* se lie toujours à l'objet *b* (primaire et maternel) qui devrait inévitablement se lier à *c* (l'objet paternel), et ce que cet objet soit désiré ou rejeté en tant que métaphore paternelle.

L'objet, étant de ce fait a priori symbolique en son processus puisque toujours déjà lié à un autre : il semble donc qu'il ne peut, en fait, y avoir d'objet sans *relation* d'objet, sinon, nous aurions affaire, à un processus de désobjectalisation occasionnant une perte de soi et, donc, à un éclatement des frontières moiïques (état psychotique). C'est pour cette raison, que, selon Joyce McDougall, il va s'installer dans certains cas un processus d'objectivation (organisation perverse), l'enfant s'attachant de manière répétitive à un objet non encore symbolisé dans le but, justement, de maintenir un lien

<sup>234</sup> McDougall (1982). Op. cité., p. 85.

à l'objet malgré tout et de ne pas connaître la mort psychique dans le sens de l'éclatement des frontières moiïques (solutions addictives du joueur pathologique).

Elle écrit en ce sens :

La partie dépendante de la personnalité, celle qui reconnaît le besoin de l'autre, et la dépendance de son désir, tient de l'incapacité fondamentale de l'être à se suffire à lui-même. Son acceptation devient la condition d'une vie d'adulte libéré de la quête incessante d'un paradis artificiel et évanescent. La compulsion à nier cette dépendance va dans le sens de la mort. C'est devant ce danger de mort psychique que des techniques de survie doivent être créées, c'est-à-dire par des compromis symptomatiques. Comme tous les symptômes psychologiques, les conduites addictives sont aussi des tentatives d'auto-guérison découvertes par un enfant pour parer à la douleur mentale et au sentiment de mort interne.<sup>235</sup>

En effet, il est évident que la distraction dans l'instauration de la métaphore paternelle côtoie une certaine organisation psychique de la psychose. S'il est donc intéressant de concevoir le jeu addictif à partir de l'organisation perverse, il nous faut tenter de comprendre cette organisation de telle manière qu'elle jouxte la condition de la psychose. Une juxtaposition, par contre, qui est réduite par le fait que chez le pervers, l'élément du Nom-du-père est paradoxalement advenu puisque c'est par la transgression et le défi à l'encontre de sa loi que le pervers se maintient ; comportement de défi et de transgression d'ailleurs tout autant observable chez le joueur excessif dans sa tentative de maîtriser la chance (son destin) et de faire fi de l'autre dans son aire de jeu.

Mais pour quelles raisons alors les organisations perverses et psychotiques se côtoient-elles ? Sans doute, parce que la capacité de développer le soi dans sa complétude doit absolument s'accompagner de l'entière acceptation de l'objet tiers, faisant en sorte que s'instaure le processus de symbolisation à l'origine de la création

---

<sup>235</sup> McDougall, Joyce (1996). "Néobesoins et solutions addictives", in *Eros aux mille et un visages*, Paris : Gallimard,



de l'objet transitionnel qui, lui, est responsable du maintien des frontières où le soi s'instaure dans l'entrelacs du dedans et du dehors. D'ailleurs, il est possible de voir que dans l'organisation psychotique, le Moi n'est jamais arrivé à se développer adéquatement, c'est-à-dire à se développer à partir de frontières franches entre le dedans et le dehors, dû à une certaine fixation à l'objet primaire (maternel) avant même que l'enfant ne puisse s'individualiser, aucune relation symbolisée et médiatisée ne devenant alors possible. La psychose signifiant cette impossibilité d'instaurer une réelle relation d'objet puisqu'aucun objet total, comme base du soi, n'a pu être créé.<sup>236</sup>

Searles a d'ailleurs constaté dans sa pratique que certains patients d'organisation psychotique (schizophrènes ou autistes) se comportaient comme des personnes sans objet, faisant ainsi référence à l'enfant incapable de se lier à un objet transitionnel. L'objet primaire, jamais totalement présent pour l'enfant, ferait en sorte que l'enfant n'est pas en mesure de le perdre et de le re-crée ; perte angoissante qu'il réussit habituellement à réduire à travers l'objet transitionnel. L'objet transitionnel servant "...à traverser la période de transition qui le conduit à la reconnaissance de l'existence d'un dehors...", son absence signifierait, d'emblée, pour Searles, l'incapacité qu'a l'enfant d'établir une différence entre soi et l'autre ; différence essentielle dans l'instauration du narcissisme primaire en tant que base du soi. C'est en fait ce possible effondrement, cet éclatement des frontières entre soi et l'autre, que l'enfant, et plus tard, l'adulte, tentera d'éviter à l'aide de son nouvel objet trouvé (mais non créé) dans l'environnement, et qui deviendra, par sa relation prioritairement pulsionnelle, un objet d'addiction. « Lorsque manquent les représentations mentales sécurisantes auxquelles l'enfant devrait s'identifier afin de pouvoir s'autoassurer dans des moments de débordement affectif, plus tard, comme lorsqu'il était petit, il recherchera fatalement dans le monde externe une solution à son manque

---

<sup>236</sup> Cf. Pierre Fédida (1978). *L'Absence*. Paris : Gallimard.

d'introjection d'un environnement maternant : il aura recours à la drogue, la nourriture, l'alcool, le tabac, les médicaments [et au jeu] pour pallier des états de tension douloureuse. »<sup>237</sup>

Il semble que dans ce processus compensatoire, l'enfant n'ait jamais pu subjectiver l'objet par un effet de symbolisation, propulsant ainsi l'objet convoité vers un statut d'objet objectif sans qu'il ne soit jamais, ou du moins, qu'il ne soit suffisamment subjectivé ; processus d'objectivation qui servira plus tard au jeu répétitif de l'addicté. C'est-à-dire que dans l'impossibilité de pouvoir symboliser l'objet primaire par l'utilisation d'un objet transitionnel, s'est naturellement opéré un clivage psychique, un processus dichotomique dans lequel se crée un substitut de l'objet primaire en un autre objet non encore symbolisé auquel l'enfant s'attache et avec lequel il va plus tard tenter de re-crée le lien original tout en fusionnant avec celui-ci, par une répétition mécanique et identique dans une tentative d'introjection ratée de l'objet bienfaisant.

En effet, pareil clivage crée une potentialité addictive ; à la place de l'objet transitionnel manquant, le Je peut s'accrocher à un objet transitoire : une drogue ou un Autre, utilisé comme une drogue. Cet être sera appelé à remplir la fonction « transitionnelle », et sera destiné à rendre au sujet le sentiment d'être « réel », vivant, valable : destiné enfin à colmater des trous dans le Je, trous de sens en ce qui concerne sa propre identité et sa façon de penser le monde. Ainsi dans l'imaginaire du sujet qui s'équilibre par des relations transitionnelles, l'Autre sera tenu pour entièrement responsable de tout ce qui lui arrive ; le sujet s'attend à ce que l'autre lui apporte le bonheur.<sup>238</sup>

Il est d'ailleurs possible de voir apparaître ce type de clivage psychique dans les perversions. Joël Dor rapporte que Freud établissait déjà cette dimension du clivage

<sup>237</sup> McDougall (1996). *Éros aux mille et un visages*, op. cité., p. 235.

<sup>238</sup> McDougall (1982). *Théâtre du Je*. Op. cité., p.86

qui se rapportait à certains états psychotiques en stipulant ceci : « Au lieu d'une attitude psychique il y en a deux; l'une, la normale, tient compte de la réalité alors que l'autre, sous l'influence des pulsions, détache le moi de cette dernière ». <sup>239</sup> Ainsi, le clivage, servant avant tout, dans ce cas-ci, à réduire l'angoisse de castration, se basera sur l'attachement à un objet partiel : processus ingénieux, parce qu'essentiel, que l'enfant trouve comme solution pour remédier, non seulement à l'angoisse et à l'état dépressif <sup>240</sup>, mais aussi à l'effondrement que pourrait causer une séparation originaire inadéquate. « Le clivage psychique appelle [donc] encore une dernière remarque qui va ramener la question au cœur même des perversions. Le déni de la réalité de la castration chez le fétichiste, met en évidence de façon irrécusable que deux attitudes persistent [...] mutuellement. » <sup>241</sup> C'est-à-dire que par son activité particulière, le pervers réussira à faire coïncider, en sa psyché, deux notions semblant, à la base, totalement opposées : « la reconnaissance de l'absence de pénis chez la femme, et le déni de la réalité de cette reconnaissance. En d'autres termes, la réalité est déniée par le sujet sur un fond d'absence alors que l'instauration de l'objet fétiche constitue la preuve même de la reconnaissance permanente de cette absence. » <sup>242</sup>

L'angoisse de castration fait alors en sorte que le joueur tend à fusionner avec l'objet fétiche en tant qu'objet substitutif de jeu, au point de s'approcher de la mort psychique. Mais, plus le joueur se confond avec l'objet, par le biais de ce mouvement mortifère, plus il a besoin de s'en éloigner de peur de n'être psychiquement détruit par l'intrusion de cet objet qui pourrait en effet signifier un éclatement du moi si le sujet n'avait pas déjà une organisation psychique assez solide sur laquelle repose le Moi. Car si la fusion avec l'objet devient trop efficace, surtout

<sup>239</sup> Freud, Sigmund (1939/1967). *Abrégé de psychanalyse*. Paris : PUF, p. 80.

<sup>240</sup> Cf. Klein, Mélanie (1957/2003). *Envie et gratitude*. Paris : Gallimard.

<sup>241</sup> Dor, Joël (1987). *Structure et Perversions*. Paris : Denoël, p. 127.

<sup>242</sup> *Ibid.*, p. 146.

dans les cas où le joueur s'adonne tout à la fois aux substances toxiques, l'amenant vers une mort psychique, il aura tendance à vouloir se retirer de l'instance de jeu dans le but de se maintenir en vie, développant ainsi une haine pour cet objet qui le fait se sentir de plus en plus vide par son inefficacité à éviter l'angoisse de la perte. Mais pas pour longtemps car l'objet utilisé dans l'acte répété est aussi lié, pour le sujet pervers, à un amour, disons, même, à une adoration qu'il perpétue à son égard faisant en sorte qu'il y reviendra aussitôt que possible. C'est, entre autres, ce mouvement alterné entre l'adoration et la haine pour l'objet, reflet d'un sentiment d'ambivalence, qui maintient en grande partie le phénomène d'addiction à l'objet, et ce tout autant que peut occasionner le besoin physiologique généré par l'habitude du jeu ou l'ingurgitation de la drogue ou de l'alcool.<sup>243</sup>

Mais ce qu'il est possible d'observer dans ce processus addictif, c'est que la mise au rencart du tiers symbolique dans l'économie psychique n'est jamais totale. En effet, s'il se crée, dans le premier mouvement du jeu excessif, un phénomène de désobjectalisation<sup>244</sup> visant l'abolition du temps, il demeure tout de même que ce désir, du fait qu'il cherche à tout prix à se maintenir, se propulse ou se dirige immédiatement vers les instances du soi dans un processus de reliaison immédiate. En effet, nous avons vu que dès les premiers instants, le joueur excessif cherchait avant tout à se lier à l'Autre à l'intérieur de ce qu'il croyait être une fête, mais qu'il ne réussissait finalement, à l'instar de Narcisse, qu'à se dédoubler et à se lier avec lui-même, dans la réitération de ses propres sensations. C'est ainsi que le soi se trouve à être son propre objet de désir faisant en sorte qu'il ne reste chez lui que « le désir de

---

<sup>243</sup> C'est d'ailleurs tout autant, comme nous l'avons vu plus tôt, ce qui est observable chez l'acteur au théâtre qui refuse d'abandonner les planches et qui cherche à se coller à l'œuvre.

<sup>244</sup> Cf. Green, André (1993). *Le travail du négatif*. Paris : Éditions de Minuit.



l'Un avec effacement du désir de l'Autre. Le désir a [alors] changé d'objet, puisque c'est le Moi qui est devenu à lui-même son propre objet de désir ».<sup>245</sup>

C'est d'ailleurs parce que le désir cherche à tout prix à se maintenir, qu'il peut parfois se créer un processus de clivage comme solution de rechange suite à l'impossibilité de symboliser l'objet et de le transformer en un objet transitionnel. En effet, selon McDougall, quand le processus de création de l'objet transitionnel « est entravé par l'entourage et par les problèmes inconscients des parents, l'enfant risque de n'avoir qu'un seul recours : se cliver en deux, une partie se renfermant sur le monde subjectif interne, et l'autre se tournant vers le monde extérieur. »<sup>246</sup> L'acte du sujet ne s'effectue donc plus dans un entre-deux, c'est-à-dire dans l'espace potentiel, mais se joue sur le versant narcissique, ou bien au dehors, par un effet d'extériorisation. Dans ce processus du clivage, c'est l'un ou c'est l'autre, ou on est dehors ou on est en dedans : la nuance de l'entre-deux n'existe que très difficilement chez le joueur quand il se perd dans son jeu. 1

C'est-à-dire que l'objet primaire ayant défaut au nourrisson en lui enlevant de la sorte la possibilité de le trouver, puis dans un processus de destruction, de le créer illusoirement, l'enfant trouvera un moyen, malgré lui, de se maintenir. C'est-à-dire que l'enfant trouvera alors un moyen de se contenir suffisamment pour entrer dans le jeu interrelationnel, inadéquatement peut-être, mais il entrera tout de même dans le jeu. Car, que ce soit à l'aide d'un objet trouvé dans l'environnement auquel on s'attache et que l'on tente de revisiter répétitivement (solution addictive),<sup>247</sup> ou que ce

<sup>245</sup> André Green. *Narcissisme de mort, narcissisme de vie*. Op.cité, p. 20.

<sup>246</sup> McDougall. *Ibid.*, pp. 85-86.

<sup>247</sup> Catherine Chabert écrit : « De fait, les pathologies que nous avons évoquées [c'est-à-dire les conduites addictives en général] à propos de la perversion, avec leur problématique compulsivement addictive, sont souvent considérées comme relevant de fonctionnement limites : l'attaque du penser et du fantasmer, la haine du moi narcissique contre le monde extérieur – haine qui nécessite la présence de l'autre, s'alimente de son existence même si elle s'accompagne d'une fantasmatique mortifère. » in

soit à l'aide d'un enfermement en soi, se protégeant ainsi d'un morcellement du soi (solution psychotique), le soi tente de se maintenir à tout prix.<sup>248</sup>

Évidemment, ce ne sont pas tous les joueurs qui passent exactement par la même expérience. Il semble en effet que les joueurs excessifs présentent différentes structures et organisations psychiques : psychotiques, pervers et névrotiques, et que la manière de jouer ainsi que le type de jeu lui-même (cartes, roulettes ou ALV) auquel ils s'adonnent correspond, ni plus ni moins, au type de personnalité et à l'organisation psychique du joueur.<sup>249</sup> En fait, le « choix de l'objet d'addiction est rarement le fait du hasard. La plupart du temps il correspond exactement aux périodes particulières du développement du sujet au cours desquelles il y a une faille dans l'intégration des objets bienfaisants. C'est dire que le but de la solution addictive est de créer ou de

---

Catherine Chabert (2009). *Narcissisme et dépression : traité psychopathologique de l'adulte*. Paris : Dunod, p. 114.

<sup>248</sup> Je me rappelle entre autres d'un patient vivant avec une schizophrénie de type désorganisé dont le morcellement du moi semblait effectivement posséder cette fonction de constance. En effet, s'il m'arrivait le moins du monde de m'identifier quelque peu à lui en entrant en contact visuellement et en me donnant l'illusion de vivre (dans une relation symbiotique) sa propre désorganisation, le patient finissait par s'adresser directement à moi avec des propos tout à fait cohérents durant quelques secondes. J'avais l'impression qu'apparaissant enfin à la surface, il émergeait lentement et péniblement d'un trou béant. Du coup, j'avais aussi l'impression que le moi tendait à se réorganiser en une certaine unicité, pendant quelques instants, dû à ce contact qui semblait avoir la capacité de lier le dedans et le dehors. Mais le fait que ce lien le ramenait à tout coup à quelque chose d'extrêmement angoissant (le patient revenant à ces moments précis sur des événements d'abus sexuels : en avait-il été lui-même victime ou en avait-il été témoin?) semblait l'empêcher de supporter ce contact plus de quelques secondes. C'est-à-dire que l'anxiété devenait alors si intense qu'elle le précipitait à chaque fois dans un abîme ; il s'ensuivait une incohérence de l'esprit et du langage. En fait, j'avais l'impression qu'à ce moment le patient s'éloignait de tout contact réel avec moi, dans le but de repousser une mort possible (angoisse de mort) que représentait cette unité partielle du soi fragmenté. Ainsi, l'organisation éclatée de la psyché semblait posséder une certaine organisation en soi (soi morcelé) vers laquelle le patient revenait pour survivre ; un peu comme si l'incohérence de la fragmentation se répétait assez souvent pour trouver une certaine unicité à l'intérieur de ce mouvement désorganisé. C'est ainsi que l'organisation psychotique semble paradoxalement posséder une fonction de constance, et que la relation transférentielle peut être vécue comme une menace, et cela même si elle permet l'émergence d'une liaison (ancienne ou nouvelle).

<sup>249</sup> « Moran distingue cinq types de joueurs : le type sous-culturel, le type névrotique, le type impulsif, le type psychopathique, le type symptomatique. » In Valleur, *op. cit.*, p. 47.

réparer cette faille dans l'univers psychique interne. »<sup>250</sup> En fait, on pourrait en quelque sorte, par la manière qu'a le joueur de se rapporter à son objet de jeu, interpréter la façon dont il s'est lié à l'objet. Certains qui jouent à l'ALV, par exemple, chercheront surtout à s'anéantir, par l'utilisation des drogues ou de l'alcool, dans un jeu fusionnel avec leur objet, se rapprochant ainsi davantage d'un état pervers ou parfois même psychotique que le ferait un autre joueur qui maintiendrait un plus grand lien avec son environnement. Un autre joueur, par exemple, sera, lui, plutôt enclin à jouer à la roulette ou à tout autre jeu dans lequel l'attention des autres joueurs en tant que spectateurs sera portée sur lui, garantissant de la sorte une expansion de soi et une admiration de la part de l'autre. Il est par contre à noter que même si cette recherche d'admiration s'effectue, dans ce cas-ci, dans une attitude où le joueur permet et, même, privilégie la présence des autres, cette relation est que purement narcissique et peut même s'instituer comme un besoin pervers du regard de l'Autre pendant la mise en acte de son activité : la relation servant ni plus ni moins à effectuer un retour sur soi dans une forme purement exhibitionniste.

Car il est clair que pour le pervers c'est en tant qu'il est porteur d'un regard que l'Autre sera le partenaire, c'est-à-dire avant tout complice de l'acte pervers. Nous touchons ici à ce qui distingue radicalement la pratique perverse où le regard de l'Autre est indispensable parce qu'il est nécessaire à la complicité sans quoi n'existerait pas le champ de l'illusion, et le phantasme pervers qui, non seulement s'accommode fort bien de l'absence du regard de l'Autre, mais demande, pour aboutir, à se satisfaire dans la solitude de l'acte masturbatoire. Si l'acte pervers se distingue [...], c'est donc à cette ligne où s'inscrit le regard de l'Autre que nous en discernons la frontière, regard dont la complicité est nécessaire pour le pervers alors qu'il est dénonciateur pour le normal ou le névrosé.<sup>251</sup>

En effet, si le joueur cherche à être vu et admiré, c'est, dans une but de réparation, pour se miroiter dans le regard de l'autre (ou de l'Autre?) en tant que complice :

<sup>250</sup> McDougall (1996). *Op. cité.*, p. 238.

<sup>251</sup> Clavreur, J. in Aulagnier, Piera et al. (1967). *Le Désir et la Perversion*. Paris : Seuil, p. 108.

processus qui semble s'inscrire en tout premier lieu dans le développement de l'enfant au stade du miroir. Ici, l'organisation psychique exprimée par son jeu (où il ne serait, en effet, permis d'observer aucun retour du refoulé) semble davantage se baser sur une organisation perverse.

En fait, ce qui semble se répéter chez les joueurs pathologiques, c'est la notion d'excès qui s'exprime par une recherche de l'Absolu qui, elle, s'exprime à son tour métaphoriquement par la relation primaire et la recherche de l'Autre. Nous savons que la relation primitive demeure imparfaite pour chacun d'entre nous, quelle que soit l'organisation, et qu'il demeurera toujours la possibilité d'une certaine angoisse au fond de nous faisant en sorte que la mise en scène de la relation primitive demande à être rejouée dans le but de la sublimer, ou tout simplement, comme le souligne justement McDougall, demande à être niée de temps à autre dans un excès de nourriture ou d'alcool, par exemple. Par contre, c'est l'impossibilité intrapsychique de symboliser le manque qui, dans l'organisation perverse, amène alors la personne à tenter de le combler par le biais d'une activité non créatrice où il n'est possible que de répéter la mise en scène sans possibilité de se re-connaître. Et le fait de ne jamais être en mesure de créer l'objet re-trouvé (objet trouvé – non créé) fait en sorte d'amener la personne à se lier à l'Autre par un phénomène d'inertie (observable dans le rapport à l'écran et à la table de jeu). Ce rapport métaphorique à l'Absolu et à la dévoration, qu'il est permis d'observer et qui se lie au caractère excessif du jeu pathologique, nous fait croire que le joueur, indépendamment de son type de jeu, tente de faire un retour à la *Chose* au moment où il se lie à son objet de jeu. C'est pourquoi, d'ailleurs, comme nous l'avions stipulé plus tôt, les machines à sous ou autres jeux instantanés sont si populaires puisqu'ils permettent d'abolir la temporalité (le joueur ne voyant plus le temps qui passe) et de fusionner avec l'objet plus que les autres types de jeu.

Certains joueurs, évidemment, rechercheront la fusion plus que d'autres et le montreront par la spécification de leur jeu (table, roulette, ou ALV) : l'ALV



permettant plus facilement que d'autres jeux d'abolir le temps qui passe et de se lier à l'objet. Mais il est semble clair, par la monstration de l'excès chez les joueurs<sup>252</sup> que, dans un cas comme dans l'autre, ce serait l'absence ou l'inadéquation d'une relation à l'objet qu'ils tentent, chacun à leur façon, de re-trouver par le biais de leur objet de jeu, mais toujours dans la répétition d'un phénomène excessif se rapportant à l'objet primaire. Et à ce jeu, ce que le joueur tente à chaque fois de combler, c'est le manque lié à la perte ; perte qui est toujours liée à la séparation, dont l'objet d'amour reste à re-trouver dans le jeu (d'addiction) si cela était possible.

Ainsi, le joueur qui tente à chaque fois inconsciemment de se lier, par le biais de son objet substitué, à l'objet primaire, ne réussit en fait qu'à recréer l'angoisse d'une séparation (perte) inassouvie et incomplète ; angoisse qu'il réduit à l'aide de son objet de jeu, exactement de la même manière que le nourrisson ou l'enfant s'est employé à le faire à l'aide d'un objet clivé, ou d'un objet trouvé dans l'environnement. Car, il « est clair que la privation dans le monde des représentations objectales ne peut être comblée par les substances ou les objets rencontrés dans le monde externe. Il s'ensuit qu'une grande compulsivité est un des composants essentiels de toute forme d'addiction. L'individu dont l'économie psychique fonctionne de cette manière doit sans cesse avoir recours à son acte ou objet d'addiction. La force de cette compulsion dépendra dans une grande mesure de la nature des états psychiques à combattre et de l'étendue des vides à colmater. »<sup>253</sup>

En fait, l'effectuation de leur jeu nous montre la difficulté qu'ils ont de symboliser l'objet, qu'aurait dû permettre la présence adéquate de l'objet maternel. En effet,

---

<sup>252</sup> Un joueur de poker peut parfois demeurer à une table de jeu jusqu'à 48 heures sans arrêt, certains portant des culottes d'aisance pour ne pas avoir à se rendre à la toilette, alors que d'autres s'évanouiront faute de s'être alimentés et hydratés suffisamment, puis ne quitteront le casino qu'à l'aide des agents paramédicaux.

<sup>253</sup> McDougall (1996). *Op. cité.*, p. 236.

pour qu'il y ait internalisation adéquate de l'objet primaire, il aurait eu besoin de la présence d'un objet maternel assez réel, présent assez longtemps, et assez contenant (d'une assez bonne mère, en somme, comme le dirait Winnicott) pour que le processus d'objectalisation se déroule et se produise adéquatement. C'est ainsi que la mère devrait normalement placer « le sein réel à l'endroit même où l'enfant est prêt à le créer et au bon moment, »<sup>254</sup> pour faire en sorte que l'enfant le symbolise et puisse s'éloigner de celui-ci (représentatif de l'objet total qu'est la mère) sans trop de tension et d'anxiété face à cette séparation. Mais, pour certains, la présence de l'objet primaire fit défaut à ce point qu'il fut impossible pour l'enfant de le substituer en le symbolisant en son absence. Dans ces conditions, l'objet, plutôt que de participer à l'élaboration active de la psyché en tant que miroir du sujet, tend alors à se développer en un processus d'objectivation plutôt que d'objectalisation : l'objet transitionnel perdant peu à peu de sa fonction symbolique et, donc, aussi de sa temporalité. L'enfant, ne pouvant ainsi subjectiver l'objet dans un processus normal de créativité primaire, tend, selon Winnicott à « se cliver en deux, une partie se renfermant sur le monde subjectif interne, et l'autre se tournant vers le monde extérieur mais sur la base d'une adaptation complaisante [à l'objet]. »<sup>255</sup>

De fait, il semble que ce que l'enfant et, plus tard, l'adulte, tente à tout coup, dans ce processus fusionnel (souvent vécu par le joueur d'ALV, surtout quand il est intoxiqué par l'alcool ou une drogue), c'est, à l'instar du pervers et dans un but de réparation, de s'approcher le plus possible de l'objet et de se lier à lui une fois pour toutes et de recommencer à zéro dans l'effectuation de la mise à mort du sujet ; mais il semble qu'en fait, il soit impossible de le symboliser étant donné justement le manque de distance que le joueur tend à installer avec son objet particulier (à l'instar du

---

<sup>254</sup> Winnicott, D.W. (1959). *La psychanalyse*. Paris : PUF, p. 36. In Laplanche et Pontalis (1967). *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris : PUF | Quadrige, p. 296.

<sup>255</sup> McDougall (1982). *Op. cité*, p. 86.

nourrisson fusionné à l'objet maternel). C'est ainsi que par le procédé qui échoue inévitablement à chaque fois, on répète la mise en scène dans le but inavoué de rencontrer l'Autre si chèrement désiré (pensons ici, entre autres, à la manière dont le joueur tente de se lier à l'écran d'ALV). Car, en fin de compte, n'est-il pas juste de penser, à ce moment, que cette tentative de mise en relation entamée par un procédé fusionnel se met essentiellement en place par passion pour cet objet de substitution qu'il a malgré lui confondu à l'origine avec l'Autre ? Malheureusement, ne retrouvant que lui-même dans ce processus fusionnel, le joueur développera peu à peu une aversion pour cet objet avec lequel il fusionne et qui ne peut le combler.

Ainsi, en résumé, l'enfant, n'ayant pas eu la possibilité de *trouver* sa mère et de l'imaginer (la *créer*), tend à reproduire de manière identique l'état de fusion originaire à partir d'un objet réel, et non symbolique, avec lequel il croit être en mesure de la substituer. L'enfant s'attache alors dans une tentative de réparation à un objet non encore symbolisé mais qui, de par son statut transitoire, ne pourra jamais être symbolisé ; phénomène qui lui permettrait, s'il était possible, de présentifier l'absence de l'Autre, et ainsi de jouer adéquatement. C'est-à-dire que, par l'utilisation répétée d'un objet, et ce de manière la plus identique possible, l'enfant, même s'il tend vers un désinvestissement de la relation à l'objet, demeure tout de même en attente de pouvoir réinvestir l'objet et de le symboliser. Un peu comme un enfant qui serait en train de se noyer dans un lac mais qui sortirait à peine la tête de l'eau en espérant qu'on viendra l'en sortir pour lui permettre enfin de respirer et de vivre. Le sujet aura alors entre-temps adopté une foule de stratégies défensives, incluant son propre mode d'investissement de l'objet qui, souvent, s'instaure dans une organisation perverse, dans le but de gérer ses angoisses. Se trouvant ainsi en attente de symboliser l'*objet primaire*, l'enfant gardera l'espoir de le créer dans le but de restaurer le narcissisme blessé, même si cet espoir se pare d'un mouvement mortifère, c'est-à-dire d'un mouvement tendant vers sa propre immobilité ; le mouvement signifiant tout de même ici l'impossibilité de se sortir totalement de la

temporalité et de se dissoudre dans une mort psychique. En effet, étant donné que le sujet ne peut absolument pas exister sans la présence de l'objet, le narcissisme sous-jacent deviendra lui-même l'objet de son désir que le sujet n'aura de cesse de maintenir par l'entremise de la répétition d'une mise en acte particulière.

Car, le narcissisme ne peut effectuer cet oubli [total] de soi avec l'autre. Cet abandon de soi est équivalent à la menace d'abandon de l'objet. Le narcissisme sert donc au sujet d'objet interne substitutif qui veille sur le Moi comme la mère veille sur l'enfant. Il couvre le sujet et le couve. Comment pallier ces vicissitudes de l'objet - en dehors de la protection narcissique propre? Il nous semble que la création artistique (fût-elle mineure ou minimale) joue là son rôle. L'objet narcissiquement investi de la création sert d'objet de projection [...]. La fonction de l'objet créé est de servir de médiation - de transaction - avec l'autre, qui jouit (quand l'ambivalence ne s'y oppose pas) par identification avec le créateur. [...] Je dis alors que l'objet et son investissement sont des objets trans-narcissiques. En dehors de la création, d'autres objets se sont vu assigner la même fonction : la drogue, l'alcool, [le jeu excessif] ou, de façon plus significative, le fétiche.<sup>256</sup>

En effet, si par l'impossibilité de symboliser la perte de l'objet maternel le sujet tend vers une utilisation répétée et identique d'un objet et vers la mise à zéro du mouvement symbolique, ce mouvement ne demeure qu'une tendance puisque la pulsion, même si elle fait retour sur elle-même, visera, selon Green, le narcissisme lui-même comme objet, à l'intérieur de ce processus identique. Évidemment, il demeurera toujours impossible pour l'enfant d'imaginer la perte de l'objet maternel si ce dernier n'a jamais été ou n'est pas suffisamment présent, demeurant incapable dès lors de répéter l'absence de l'objet primaire de manière symbolique. C'est pourquoi, pour certains, le fait de développer une *addiction*<sup>257</sup> à un objet quel qu'il soit (addiction à une drogue, à la sexualité, à l'alcool, à une personne, et je rajouterais aux différentes formes de jeu) peut signifier une des seules solutions qu'ils ont trouvées

<sup>256</sup> Green (1983). *Ibid.*, p. 51.

<sup>257</sup> Cf. Joyce McDougall. *Ibid.*



dans le but de réparer l'image endommagée de soi et surtout, d'empêcher que le processus de désobjectalisation ne se propage à toute l'organisation qui pourrait occasionner un plus grand effondrement de soi (psychose). La solution trouvée étant de re-créeer ou de créer l'événement originaire en fusionnant avec un objet (substitut de l'objet manquant), et par la fusion avec celui-ci, retrouver l'amour perdu ou inassouvi. Mais, encore une fois, il est bien évident que le joueur excessif ne réussira jamais de cette façon à reconquérir l'amour perdu : en se fondant à l'objet et en faisant disparaître le monde autour de lui, il ne réussira plutôt qu'à se perdre lui-même. « [C'est-à-dire, un peu] comme si le [joueur], dans une forme extrême d'amour désespéré, devait se faire disparaître [...], et tenter par cet ultime recours de retrouver ou de trouver son amour [...]. Paradoxe ultime que celui d'un amour qui ne pourrait trouver de voie d'expression que dans le meurtre activement perpétré de soi, de sa subjectivité ou de son être même. »<sup>258</sup>

---

<sup>258</sup> Rousillon, René (2008). *Le transitionnel, le sexuel, et la réflexivité*. Paris : Dunod, p. 208.

## CONCLUSION

C'est ainsi que l'on peut considérer que les premiers mouvements du joueur excessif dans son jeu sont en fait représentatifs d'une forme de narcissisme de vie (ce n'est pas pour rien que l'on qualifie la première phase du joueur de phase gagnante), puisque la vie cherche avant tout à s'accroître; mais à ce jeu, il n'en est rien, car le retournement de la pulsion sur elle-même ne peut qu'engendrer la fixité et la mort. Ce retournement narcissique que le joueur a trouvé comme solution est donc, au fond, représentatif d'un narcissisme de mort et non représentatif de la vie comme il s'est à l'origine présenté (durant l'enfance comme à l'âge adulte). C'est ce que nous entendons quand nous affirmons que le sujet s'est fourvoyé dans l'objet de son désir, puisqu'au départ il croyait se lier à la vie, alors qu'il s'est lié à la mort; le temps se repliant sur lui-même, il entraîne le sujet vers l'immobilité et la mort.

En fait, nous avons vu que pour certains dont l'organisation se base sur un principe d'inversion du désir, c'est-à-dire pervers, le rapport à l'autre ou à l'objet ne se présentait pas à chaque fois de manière transitionnelle, mais bien comme un mouvement égocentrique et narcissique. Ayant alors tendance à s'enfermer en eux-mêmes, que ce soit par un attachement à leurs propres sensations corporelles, ou bien par un attachement à un *objet de jeu* (ou à une certaine reproduction du fantasme), ils tendent à répéter de manière identique. La pulsion de mort devient alors pour eux préférable à la pulsion de vie : la pulsion s'en retournant sur elle-même dans une finalité sensorielle ou fantasmatique.

Métaphoriquement parlant, la répétition de l'identique serait ainsi une mise à zéro de la libido dans laquelle le mouvement de l'Éros, en tant que mouvement de l'un vers l'autre, tend à s'annihiler : la pulsion de mort ayant tendance à prendre toute la place, puisque le sujet, n'ayant pu percevoir l'objet comme étant parfois bon parfois mauvais, le repousse du fait qu'il est devenu pour lui totalement mauvais. C'est ainsi que la pulsion n'ayant plus aucun objet avec lequel elle pourrait normalement se lier, se déploie agressivement contre le sujet lui-même dans une activité autodestructrice : l'activité de jeu, tant chez l'enfant que chez l'adulte, devient alors pathologique dû à la déliaison des pulsions qui est principalement le fait de la pulsion de mort. Thanatos prenant alors le dessus sur Éros, un processus de désubjectivation s'installe, car si la pulsion de mort est nécessaire dans le but d'assurer la position du sujet dans sa primauté narcissique, la pulsion de vie se doit d'assurer le lien essentiel avec l'objet à l'intérieur de l'organisation psychique, dans le but d'en garantir l'équilibre. Et du fait d'une certaine déliaison des pulsions, le processus de mentalisation ne se fait plus adéquatement, faisant en sorte d'empêcher un effet de symbolisation qui aurait permis la présentification de l'absence de l'Autre en soi.

Le jeu perd donc de son caractère symbolique, n'étant plus prétexte à se re-trouver soi-même, ni à re-trouver l'Autre (ou, pourrait-on dire aussi, trouver l'objet dans le but de le détruire et de le créer à nouveau). C'est ainsi que, pour paraphraser Green, la compulsion de répétition demeure une ruse de l'identitaire tout au long de son effectuation. Car, si le sujet croit *se* trouver par le biais de son activité, elle ne lui sert à rien d'autre qu'à le couper de toute relation avec l'Autre, ne désirant plus que s'unir et se fondre en lui. C'est à ce moment que l'on peut affirmer que *le jeu n'est plus un jeu*, et que celui qui croit jouer ne joue plus, mais se re-trouve plutôt enfermé en lui-même dans la répétition identique d'un acte. En effet, la répétition du même comprend toujours un changement, aussi minime soit-il : ce *même* répété n'est en aucun cas un *retour éternel du même*, mais un acte approximatif qui s'appuie sur une certaine orientation temporelle du soi, c'est-à-dire d'un temps qui passe et qui refuse

de se figer dans sa continuité. Alors que dans une répétition de l'identique, c'est à une stase que le sujet tend à accéder, mais à un niveau purement égotique : le sujet cherche alors à se lier à l'Autre de manière définitive, à l'instar du nouveau-né qui se lierait au sein, ou encore mieux, à l'instar d'un fœtus qui flotterait symbiotiquement dans le ventre paradisiaque de sa mère. Il n'est pas question ici d'une transgression de la position du sujet qui connaîtrait un état de présence, c'est-à-dire une *stase* perpétrée dans un mouvement extatique (re-connaissance de soi) vers l'Autre, mais bien d'un retour constant du sujet sur lui-même, en voie de se lier et de s'unir perpétuellement à un Autre indifférencié.

Car nous savons que de la fusion originale aurait dû s'opérer un processus de distanciation dans lequel aurait pu être symbolisé et introjecté le sein, puis la mère. Ce processus de symbolisation de l'absence de la mère aurait permis l'établissement d'une distance spatio-temporelle qui établit à son tour une différenciation avec l'objet. Cette différenciation n'ayant pas été instaurée adéquatement et totalement, le joueur excessif tente alors de *se* trouver, du moins de *se* chercher indéfiniment dans le regard de l'Autre. En effet, en s'approchant de l'écran vidéo au point de s'y noyer psychiquement et de disparaître, ce que le joueur cherche c'est retourner à son objet original et créer l'événement toujours attendu, mais jamais atteint. Mais en fusionnant avec l'Autre dans le but de se trouver, le joueur ne fait que se perdre davantage, car même s'il cherche au départ à se régénérer, la voie employée ne correspond aucunement à un narcissisme de vie, c'est-à-dire à une re-connaissance de soi dans le miroir de l'Autre. Au contraire, le procédé, bien qu'il soit attrayant aux premiers abords pour le joueur, n'est qu'une ruse : jamais le dépendant ne pourra arriver à se construire (à se re-connaître) dans ce processus puisqu'il ne fait que s'effacer en disparaissant dans l'Autre, alors que l'instauration du soi exige plutôt d'instituer une limite permettant la rencontre de l'Autre ; l'objet ne pouvant exister que par la symbolisation et la présentification de l'absence, c'est-à-dire par un mouvement temporel et symbolique que permet la rencontre avec cet Autre.



Alors que la présence de l'artiste se fonde sur un mouvement extatique de soi vers l'œuvre de l'Autre, mouvement sublimatoire dans lequel le soi, dans une révélation et une réitération, se re-connaît dans un processus de présentification subjectivante, le mouvement du jeu pathologique tend plutôt vers son mouvement d'arrêt total et la perte (ou la mort) de soi. Le soi ne se re-connaît plus dans ce mouvement, mais tend plutôt à se perdre et à s'annihiler. Retourner ainsi au jeu de manière répétée et identique ne permet en aucun cas au soi de se re-connaître et de se régénérer, puisqu'il cherche à se sortir du caractère transitionnel et temporel responsable de la mise en place du sujet désirant, et à s'aveugler par la proximité de l'objet avec lequel il souhaite fusionner, au point de disparaître, si cela était possible, dans un retour à la position fusionnelle et phallique, tel que vécu jadis au temps du premier amour, c'est-à-dire avant même que l'objet n'apparaisse et se présente comme Autre que lui-même. Le sujet tend alors dans cette expérience à se désubjectiver et, dans un processus d'objectivation de lui-même, cherche à combler le manque dans l'Autre, quitte à se faire déchet de cet Autre. Car, dans ce type de répétition, le joueur tendant vers l'unité avec l'Autre, cherche à abolir le temps, et tout en se désubjectivant, joue avec les limites que peut représenter la mort de soi en tant que jouissance ultime de l'Autre.

En effet, dans les circonstances où le soi n'a pu instaurer ses propres limites, qu'y aurait-il d'autre que la mort qui puisse faire réaliser la fin de toute chose et qui puisse instituer l'ultime limite de soi? Mais, ce n'est malheureusement pas cette catégorie de la mort, c'est-à-dire de la mort instituée comme finitude que le joueur recherche, mais plutôt une mort comme éternité et comme ultime jouissance de l'Autre, c'est-à-dire sans aucune limite de soi. En effet, dans cet excès de contemplation de lui-même qu'il confond avec l'Autre, que peut-il rencontrer d'autre que la mort, mort de l'autre et, par définitive, mort de soi en tant que sujet? Car, dans le processus répétitif et identique entamé par le joueur excessif, ce n'est jamais la fin de quelque chose qui est recherchée, mais plutôt l'infinitude d'une jouissance inassouvie et inassouvable.

La rencontre y est impossible puisqu'il recherche l'illimité et l'éternité d'une jouissance absolue. En fait, l'objet de jeu ne pourra jamais servir de complétude au soi puisqu'il n'est jamais représentatif d'un autre ou d'un objet symboliquement investi, et demeure tout au long du processus une prolongation et une projection de lui-même. Il ne peut donc y avoir de rencontre avec un autre dans le processus de son jeu qui lui permettrait de connaître la limite de cet autre, et donc, de lui-même, puisque le jeu excessif n'est pas représentatif d'un jeu.

Nous pouvons donc constater que le jeu excessif opère comme neutralisant de la temporalité et de la psyché (mise à zéro, neutre), et qu'à l'instar des autres formes d'addiction, il comporte à la fois deux dimensions distinctes et paradoxales : 1) une dimension positive, c'est-à-dire qu'étant au départ pressenti (dans la quête de soi) comme la seule solution dans le but de réparer une faille (un trou dans le soi), l'acte choisi revêt un sens de plénitude et 2) une dimension négative, dans la recherche d'un Absolu et d'une dimension atemporelle en tant que pulsion autodestructrice. Car, le jeu excessif, s'il se présente au départ comme une solution dans la sauvegarde de soi dans le maintien de l'organisation psychique, comporte tout autant sa part de toxicité qui, dans les pires cas, amène les joueurs à se détruire, et ce parfois jusqu'à la mort effective.

Mais nous croyons qu'il est possible pour le joueur excessif de se sortir de ce cercle vicieux dans lequel il s'est engagé, par la participation à un processus thérapeutique ; processus dans lequel la relation devrait permettre que s'établisse une symbolisation de l'objet. Nous verrons donc, pour conclure, les principes que nous avons relevés dans l'essai dont nous croyons important de tenir compte dans la relation thérapeutique avec un joueur excessif.

En premier lieu, étant donné que le sujet est porté à décharger les pulsions directement par le biais de l'activité d'addiction, nous pensons qu'il serait important

que s'établisse un laps de temps de plus en plus grand entre les séances de jeu dans le but de retarder la décharge des tensions liées aux affects non encore symbolisés. Ce laps de temps de plus en plus grand entre les séances devrait permettre aux pulsions de se déployer à l'intérieur même de la relation thérapeutique, dans le but que se créent, par le fait de nommer les ressentis qu'occasionne le manque, de nouvelles représentations mentales. Il va donc s'agir d'accompagner la personne au fur et à mesure que s'élaborent les nouvelles représentations qui, en tant que boucles intermédiaires, seront susceptibles d'atténuer la tendance à l'agir compulsif. En transformant ainsi le dispositif pulsionnel en une nouvelle modalité de liaisons psychiques à travers la relation d'objet, le sujet arrivera peut-être à combler le manque différemment, c'est-à-dire à développer le désir de s'épanouir à travers des activités plus intégratives socialement ; tout particulièrement au cours de ces moments passagers et répétitifs où le sujet a tendance à ressentir le vide et à éprouver le besoin de le combler immédiatement par l'utilisation de son objet de jeu.

Deuxièmement, le sujet ayant tendance à croire en un monde idéal, nous devons tenir compte du sentiment de toute-puissance qui lui permet de croire à un Autre idyllique ; croyance qui lui donne pour le moment un sens à la vie puisque c'est en tentant de combler le manque dans l'Autre que le sujet réussit à éviter la dépression d'abandon. Une fois dans le processus thérapeutique, il sera d'ailleurs possible que le patient évite la dépression d'abandon en cherchant à établir une fusion grandiose avec le thérapeute. En effet, il se peut que le patient cherche dans ces conditions à être narcissiquement validé en idéalisant la personne du thérapeute afin que son statut de toute-puissance rejaillisse sur lui-même. C'est ainsi qu'en fusionnant avec le thérapeute, cet Autre idyllique substitué, le patient tente de combler le manque dans l'Autre ; cet Autre qui se doit d'être à lui, qui se doit d'être possédé, et qu'il tentera peut-être de maîtriser en s'objectivant lui-même dans la relation. Le sujet cherchera alors à acquiescer à la parole du thérapeute, à tenter de lui faire plaisir en lui faisant croire, par exemple, qu'il a cessé de jouer ; en se mentant à lui-même comme au

thérapeute, le sujet se rend alors *esclave* de l'Autre, s'objectivant lui-même dans le but de combler le manque dans l'Autre, il cherche à maintenir ce lien avec l'Autre idéalisé.

Mais il est tout aussi probable que d'objet idéalisé, le thérapeute devienne aussitôt objet désidéalisé que le patient, dans son ambivalence, s'empresse de rejeter du fait qu'il ne réponde pas immédiatement à ses besoins narcissiques. Le thérapeute, dans ces conditions, devra demeurer vigilant pour ne jamais privilégier l'un des deux pôles de l'ambivalence, et prendra soin de ne pas se transformer lui-même en surprotecteur (objet totalement bon) ou en censeur (objet totalement mauvais) des comportements excessifs : attitude contre-transférentielle qui ne ferait que renforcer le clivage intrapsychique du sujet, s'il arrivait que l'analyste s'identifie à l'un ou l'autre des objets clivés. Le thérapeute devrait donc à la fois amener le patient à le percevoir comme séparé et différent de lui, tout en prenant soin de lui faire sentir une présence bienveillante. L'analyste, en ce sens, deviendra tour à tour représentatif de l'objet maternel (objet primaire) et de l'objet paternel (objet tiers), en lui offrant la possibilité d'introjecter l'objet par son écoute et sa bienveillance, tout en le structurant par le maintien du cadre et par la prise de conscience de ses responsabilités en tant qu'être social.

C'est ainsi que par le processus transférentiel, nous espérons que s'effectue le passage de la recherche incessante du grand Autre idyllique, représentatif de la Chose, à la possibilité d'une rencontre avec l'autre, à travers le développement d'une relation thérapeutique dans laquelle se développe une nouvelle relation d'objet. De cette manière, l'espace de travail thérapeutique devrait se transformer en espace de jeu transférentiel dans lequel le patient sera en mesure de se reconnaître dans le miroir objectal que représente le thérapeute et être enfin en mesure d'élaborer l'absence de l'Autre. Le processus de symbolisation qui n'a pas eu lieu pourra alors être entamé, et le sujet développera une capacité d'être seul (puisque'il a maintenant introjecté



l'objet) sans avoir à combler le vide ressenti en retournant constamment au jeu de manière excessive.

Finalement, ce qui importe avant tout dans l'expérience psychothérapique, c'est de trouver le sens de sa propre souffrance intérieure qui semble liée, chez le joueur excessif, au manque difficile à combler, et par là même, trouver l'espoir de vivre pleinement en lien avec l'autre. Sous cette forme, on peut dire que l'espoir est un rejet de la pulsion de mort et, par là même, une puissante affirmation de la pulsion de vie, car si la mort est un rejet du monde et de l'autre, la vie, elle, est un projet *dans* ce monde et avec l'autre. Ainsi, le désir, sous sa forme originale, doit être découvert au-delà des résistances du sujet qui s'est pour un temps centré sur lui-même. Peut-être le sujet pourra-t-il alors se sentir libre de ses anciennes contraintes narcissiques, et pourra se sentir impliqué dans l'espace culturel à travers une expérience partagée. De cette manière, la souffrance vécue qu'il cherchait tant à fuir, lui aura peut-être permis d'entrer au cœur de sa propre expérience, en lui redonnant espoir comme sens de la vie.

## BIBLIOGRAPHIE

- Aron, Raymond (2003). *Jouir entre ciel et terre : les mystiques dans l'œuvre de Lacan*. Condé-sur-Noireau : L'Harmattan, 111 p.
- Aulagnier, Piera et al. (1981). *Le Désir et la Perversion*. Paris : Seuil, 205 p.
- Baas, Bernard (2002). *De la Chose à l'objet : Jacques Lacan et la traversée de la phénoménologie*. Paris : Peeters & Vrin, 264 p.
- Balzac, Honoré de (1834|1999). *La recherche de l'Absolu*. Paris : Librairie Générale Française, 381 p.
- Barba, Eugenio (1993). *Le canoë de papier : traité d'anthropologie théâtrale*. Paris : Bouffonneries no. 28-29, 240 p.
- Bee Helen & Denise Boyd (2008). *Les âges de la vie : psychologie du développement*. Montréal : ERPI, 468 p.
- Bélanger, Yves et al. (2003). *La responsabilité de l'état québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*. Montréal : INRS, 114 p.
- Bergeret, Jean (1995). *Freud, la violence et la dépression*. Paris : PUF, p. 63-92.
- Caillois, Roger (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 373 p.
- Chabert, Catherine (2009). *Narcissisme et dépression : traité de psychopathologie de l'adulte*. Paris : Dunod, 426 p.
- Conté, C. (1992). *Le Réel et le Sexuel : de Freud à Lacan*. Paris : Point Hors Ligne, 309 p.
- Diderot, Denis (2009/1784). *Paradoxe sur le comédien*. Paris : Gallimard, 163 p.
- Dor, Joël (1987). *Structure et Perversions*. Paris : Denoël, 285 p.

- Dor, Joël (2002). *Introduction à la lecture de Lacan*. Paris : Denoël, 555 p.
- Dostoïevski, Fédor (1883|2001). *Le joueur*. Cher : Actes Sud, 233 p.
- Eliade, Mircea (1949). *Le mythe de l'éternel retour*. Paris : Gallimard, 240 p.
- Eliade, Mircea (1950). *L'Homme et le sacré*. Paris : Gallimard, 250 p.
- Fédida, Pierre (1975). "Une parole qui ne remplit rien". Nouvelle Revue de Psychanalyse, no. 11, in *Figures du vide*, Paris : Gallimard.
- Fédida, Pierre (1977). *Corps du vide et espace de séance*. Paris : J. P. Delarge, 367 p.
- Fédida, Pierre (1978). *L'absence*. Paris : Gallimard, 521 p.
- Fédida, Pierre (2000). *Par où commence le corps humain : retour sur la régression*. Paris : PUF, 118 p.
- Fénichel, Otto (1945|1979). *Théories psychanalytiques des névroses*. Paris : PUF, 3<sup>e</sup> édition, 835 p.
- Flament Martine & Philippe Jeammet (2002). *La boulimie : comprendre et traiter*. Paris : Masson, 220 p.
- Freud, Sigmund (1920|1981). "Au-delà du principe de plaisir", in *Essais de psychanalyse*. Paris : Payot, p.41-115.
- Freud, Sigmund (1920/1970). "Remémoration, répétition ou perlaboration", in *La technique psychanalytique*. Paris : PUF, 141 p.
- Gadamer, Hans-Georg (1996). "Le jeu comme fil conducteur de l'explication ontologique", in *Vérité et méthode*. Paris : Éditions du Seuil, 531 p.
- Gammil, James (1981). Narcissisme, toute-puissance et dépendance, in *Le psychanalyste à l'écoute du toxicomane*. Paris : Dunod, p. 39-46.
- Green, André (1975). "Le temps mort". Nouvelle Revue de Psychanalyse, no. 11 in *Figures du vide*, Paris : Gallimard.
- Green, André (1983). "un, autre, neutre : valeurs narcissiques du même", in *Narcissisme de vie, Narcissisme de mort*. Paris : Éditions de Minuit, 280 p.
- Green, André (1986). *La pulsion de mort*. Paris : PUF, 99 p.

- Green, André (1990). *La folie privée*. Paris : Gallimard, 494 p.
- Green, André (1993). *Le travail du négatif*. Paris : Les éditions de minuit, 398 p.
- Green, André (2000). *Le temps éclaté*. Paris : Éditions de Minuit, 186 p.
- Green, André (2005). *Jouer avec Winnicott*. Paris : PUF, 130 p.
- Guillaumin, Jean (1998). *Le Moi sublimé : Psychanalyse de la créativité*. Paris : Dunod, 208 p.
- Guyon, Louise et al. (2009). *Tabac, alcool, drogues, jeux de hasard et d'argent : À l'heure de l'intégration des pratiques*. Québec : Presses Universitaires de Laval, 293 p.
- Heidegger, Martin (1927). *Être et temps*. Paris : Gallimard, Éditions de 1986.
- Hésiode (éd. de 1999). *La théogonie. Les travaux et les jours et autres poèmes*. Paris : Librairie Générale Française, 350 p.
- Huizinga, Johan (2008/1945). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 292 p.
- Husserl, E. (1935). *La crise de l'humanité européenne et la philosophie*. Paris : PUF.
- Jager, Bernd (1996). *L'obstacle et le seuil*. Traduit de : The obstacle and the threshold : Two Fundamental Metaphors Governing the Natural and the Human Sciences. Journal of Phenomenological psychology. Vol.27, no.1, Spring.
- Jager, Bernd (2005). *L'amour et l'amitié : Platon et Freud sur le mythe d'Aristophane*. Traduit par Philippe Blouin.
- Jeammet, Nicole (2004). *Les violences morales*. Paris : Odile Jacob, p. 11-41.
- Juranville, Alain (2000). *Le jeu : la philosophie comme savoir de l'existence*. Paris : PUF, 359 p.
- Khan, Masud (1974). L'espace du secret, in Nouvelle revue de psychanalyse, no.9, printemps, Gallimard (p.45-56).
- Khan, Masud (1976). *Le soi caché*. Paris : Gallimard, 434 p.
- Khan, Masud (1979). *Figures de la perversion*. Paris : Gallimard, 290 p.



- Kierkegaard, Soren (2003). *La répétition*. Paris : Payot & Rivages, 2003, 197 p.
- Klein, Mélanie (1957|2003). *Envie et gratitude*. Paris : Gallimard.
- Kristeva, Julia (1974). *La révolution du langage poétique*. Paris: Éditions du Seuil, 646 p.
- Lacan, Jacques (1953-54). *Les écrits techniques de Freud, Livre I*. Paris : Seuil, 436 p.
- Lacan, Jacques (1968-69). *D'un Autre à l'autre*. Paris : Seuil, 427 p.
- Ladouceur, R. (2003) *Le jeu excessif: comprendre et vaincre le gambling*. Montréal : Éditions de l'Homme, 255 p.
- Laplanche et Pontalis (1967). *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris : PUF, 523 p.
- Le Poulichet, Sylvie (1987). *Toxicomanies et psychanalyse : les narcoses du désir*. Paris : PUF, 184 p.
- Le Poulichet Sylvie (2005), « L'informe temporel: s'anéantir pour exister », *Recherches en psychanalyse*, 2005/1 no 3, p. 21-29. DOI : 10.3917/rep.003.0021
- Maffesoli, Michel (1985). *L'ombre de Dionysos : contribution à une sociologie de l'orgie*. Paris : Librairie des Méridiens, 246 p.
- Marcaurelle, Roger (1993). *Mystique et paradoxe, Lecture et paradigme*. *Revue Religieuses*, vol. 7, Montréal : UQAM.
- McDougall, Joyce (1976). "Narcisse en quête d'une source", in *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, no.13 : Narcisses. Paris : Gallimard.
- McDougall, Joyce (1982). *Théâtre du je*. Paris : Gallimard, 247 p.
- McDougall, Joyce (1996). *Éros aux mille et un visages*. Paris : Gallimard, 306 p.
- McDougall, Joyce (2004). "L'économie psychique de l'addiction", in *Revue Française de Psychanalyse*, no. 68 : Addiction et Dépendance, vol.2.
- Minkowski, Eugène (1995|1933). *Le temps vécu*. Paris : PUF, 409 pages
- Muchielli, A. (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*, 3<sup>e</sup> édition. Paris : Armand Collin, 303 p.

- M'Uzan, M. de (1977). "Le même et l'identique", In *De L'art à la mort*. Paris : Gallimard, p. 88-89.
- M'Uzan, M. de (2004). "Addiction et problématique identitaire : le tonus identitaire de base", in *Revue Française de Psychanalyse*, no. 68 : Addiction et Dépendance, vol.2.
- Olievenstein, Claude (1988). *Le non-dit des émotions*. Paris : Odile Jacob, 210 p.
- Oury, J. (2008). *Question de temps et d'espace : les psychoses entre phénoménologie et psychanalyse*. In *Les lettres de la Société de psychanalyse freudienne*. Numéro 20. Paris : Campagne première, 242 p.
- Paillé, Pierre & Alex Muchielli (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Collin, 315 p.
- Platon (éd. 1998). *Le banquet*. Paris : Flammarion, 261 p.
- Pœnaru, Liviu (2007). « Clinique du jeu pathologique ou l'objet disponible aléatoirement : une perspective psychodynamique », *Psychotropes* 3/2007 (Vol. 13), p. 177- 188.
- Pontalis, Jean-Pierre (1997). *Ce temps qui ne passe pas*. Paris : Gallimard, 230 p.
- Ponton, Olivier (2007). *Nietzsche : Philosophie de la liberté*. Paris : Éditions rue d'Ulm : Presses de l'École normale supérieure, 343 p.
- Rohde, Erwin (1952). *Psyché : le culte de l'âme chez les Grecs et leur croyance à l'immortalité*. Paris : Payot, 646 p.
- Ricoeur, Paul (1965). *De l'interprétation : essai sur Freud*. Paris : Seuil, 575 p.
- Riolo, Fernando (2005). *Le sujet et l'objet de la sublimation*. Paris : *Revue française de psychanalyse* 2005/5 - Vol. 69, pages 1491 à 1494.
- Rogé, Jacques (1999). *Le syndrome de Nietzsche*. Paris : Odile Jacob, 263 p.
- Roussillon, René (1999). *Agonie, clivage et symbolisation*. Paris : PUF, 245 p.
- Roussillon, René (2008). *Le transitionnel, le sexuel, et la réflexivité*. Paris : Dunod, 257 p.

- Roussillon, René; Chabert, C.; Coccone, A.; Ferrant, A.; Georgieff, N.; Roman, P. (2007). *Manuel de psychologie et de psychopathologie : clinique générale*. Paris : Masson, 426 p.
- Scarfone, Dominique (1999). *Oublier Freud?* Montréal : Boréal, 288 p.
- Valleur, Marc & Christian Bucher (2006). *Le jeu pathologique*. Paris : PUF, 127 p.
- Valleur, Marc & Jean-Claude Matysiak (2003). *Sexe, Passion et Jeux vidéo : les nouvelles formes d'addiction*. Paris : Flammarion, 283 p.
- Van Gennep (1981). *Les rites de passage*. Paris : Éditions A. et J. Picard, 288 p.
- Vernant, Jean-Pierre. "Un, deux, trois : Eros", in *L'individu, la Mort, l'Amour*.
- Viens, Bruno (1995). *Du rituel au théâtre : Analyse anthropologique de l'état de présence de l'acteur dans le théâtre actuel*. Montréal : UQAM, 150 p.
- Wainrib, Steven (2003). *Solutions perverses, malaise dans le contre-transfert*. Filigrane, automne 2003, volume 12, no. 1, 20 p.
- Wainrib, Steven (2004). *Là où Ça joue*. Paris : Presses Universitaires de France/Revue française de psychanalyse, 2004/1 – Volume 68, pages 109 à 126.
- Winnicott, D.W. (1958). *La capacité d'être seul*, in *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Payot, Paris, 205-213.
- Winnicott, D.W. (1975). *Jeu et Réalité : L'espace Potentiel*. Paris : Gallimard, 212 p.
- Winnicott, D.W. (1994). *Déprivation et délinquance*. Paris : Payot, p. 103-119.
- Winnicott, D.W. (2010). *Les objets transitionnels*. Paris : Payot, 109 p.